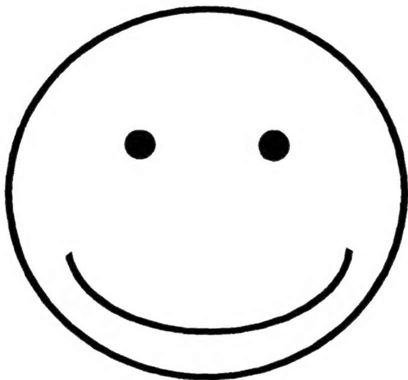

RASTAN
hobBIT
ALMANAH
...the
Warrior King

Butonari din toate tarile, uniti-va !



Hi friends,

Nici aici nu scapati de mine . . .
Stai, nu inchide Almanahul, numai aici, pe acesta pagina apar; in rest, te descurci singur!
Nu mai cauta cuprinsul, ca-l cauti degeaba. N-are.
De ce nu are? Foarte simplu: poti sa schimbi ordinea paginilor(sa ma pui pe mine, de exemplu, ca ultima pagina) sau poti sa arunci ce nu-ti place. Nu se va vedea.

Care este rolul meu aici? Vreau doar sa va avertizez asupra celor ce urmeaza: ALMANAHUL este de citit, de folosit, de rasfoit, de criticat, de laudat, de aruncat. Nu este un punct de referinta, nu este fara greseli, nu este pentru specialisti, nu este foarte, foarte, nu este de pastrat.

Si acum sa va prezint pe cei ce au contribuit la redactarea acestui . . Himm:
-Dan Patriciu =alias Dany Kid (in curind este ziua lui -18-: La multi ani!)
=anul IV la Mihai Viteazul

-Emil Matara =alias n-are
=matur (are cele mai multe programe Spectrum - din cele noi)

-Andrei Steriopol = ????
=elev la acelasi Mihai ViteazuL (!)
=daca Banca Romana ar fi conectata la retea, sigur ca in 24 de ore ar intra in codurile acesteia. De ce ? Asa, ca toate codurile trebuiesc sparte.

-Radu Davidescu =alias Radu Power
=uneori elev la Informatica
=este 'mort' dupa Commodore 64

-Andrei Stoica = alias Bla, bla . . .
=student Geologie
=se ocupa cu PC-urile (alta viata. . .)

Cornel Porcoteanu = cunoscut si ca 'Mina buna'
=student (unde? cine mai stie?!?. . .)
=deseneaza (aproape bine; cind are timp)

In rest, tot felul de 'butonari'. Ii gasiti in interior.
A eram gata sa uit; mai este unul: EU!

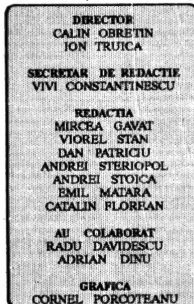
Dupa ce rasfoiti paginile urmatoare, scrieti-mi ce parere aveti. Din martie publicam cea mai buna scrisoare in sus(pozitiva=laude) si in jos(negativa=racneli). Acum sa vezi corespondenta. . .

OK, va astept
BYE

Acest ALMANAH este primul de acest gen din tara.

El se adreseaza in mod direct tuturor posesorilor de calculatoare personale tip SPECTRUM, COMMODORE si IBM compatibile.

Toate materialele publicate sint originale.


DIRECTOR
CALIN OBRETIN
ION TRUICA

SECRETAR DE REDACTIE
VIVI CONSTANTINESCU

REDACTIA
MIRCEA GAVAT
VIOREL STAN
DAN PATRICIU
ANDREI STERIOPOL
ANDREI STOICA
EMIL MATARA
CATALIN FLOREAN

AU COLABORAT
RADU DAVIDESCU
ADRIAN DINU

GRAFICA
CORNEL PORCOTEANU



Editat de hobBIT s.n.c.
C.P.37-131 Bucuresti
cont nr.40 72 99 60 76 153 / BRD SMB
Oficiul Registrului Comertului 40/3147/1991

LASER BASIC

by Andrei Steriopol & Eckstein Robert

1. Introducere

Laser Basic este o extensie a interpretorului Spectrum destinat sa usureze manipularea figurilor definite de utilizator (sprite).
In locatiile 62464-62465 si 62466-62467 se va incarca adresa de inceput, respectiv de sfirsit a zonei ocupate de sprite-uri.
Extensia este insotita de doua seturi de sprite-uri care pot fi incarcate prin optiunile meniului din program:

SPRITE 2A START=51513 END=56575
(51 de sprite-uri)
SPRITE 2B START=50304 END=56575
(59 de sprite-uri)

Setul "2A" este folosit in programul demonstrativ "DEMO" al firmei OCEAN. Pentru a va da seama de posibilitatile extensiei LASER BASIC, este recomandat sa urmariti executia acestuia.
Va puteti crea singuri sprite-uri, prin mijloace proprii (respectind structura de mai jos), sau puteti folosi programul "SPTGEN" (SPRITE GENETATOR) creat de aceeasi firma. SPTGEN este insotit de cele doua seturi de sprite-uri descrise mai sus, prezentate sub forma de arii numerice (SPRITE 1A, SPRITE 2A si SPRITE 1B, SPRITE 2B). Acestea pot fi folosite pentru a va familiariza cu programul sau pentru a crea noi sprite-uri.

2. Interpretorul LASER BASIC

Interpretorul extinde gama cuvintelor BASIC cu inca 120 de instructiuni, comenzi si variabile grafice:
- Toate noile cuvinte sint formate din 5 caractere.
- Instructiunile si comenzile au ca prim caracter punctul (.).
- Variabilele grafice au ca prim caracter punctul (.) si ca ultim caracter egal (=) cind sint assignate.
- Variabilele grafice au ca prime caractere egal si semnul intrebarii (=?) cind assigneaza o variabila BASIC obisnuita, dar ele nu pot fi folosite in cadrul unor expresii.
- Cuvintele LASER BASIC sint prescurtari de .-4 majuscule ale unor cuvinte din limba engleza.
- Cuvintele si variabilele recunoscute de LASER BASIC:

.ADJM .ADJV .ATDM .ATDV .ATLM .ATLV
.ATOF .ATON
.ATRM .ATRV .ATUM .ATUV .CLSM .CLSV
.DSPM .DSPR
.GMAT .GMBL .GMND .GMOR .GMXR
.GTBL .GTND .GTOR
.GTXR .GWAT .GWBL .GWND .GWOR
.GWXR .INVM .INVV
.ISPR .MARM .MARV .MIRM .MIRV .MOVE
.OSPM .PMAT
.PMBL .PMND .PMOR .PMXR .POKE .PROC
.PTBL .PTND
.PTOR .PTXR .PWAT .PWBL .PWND .PWOR
.PWXR .REMK
.RETN .RNUM .SCRM .SCRV .SETM .SETV
.SL1M .SL1V
.SL4M .SL4V .SL8M .SL8V .SPNM .SPRT
.SR1M .SR1V
.SR4M .SR4V .SR8M .SR8V .TROF .TRON
.WCRM .WCRV
.WL1M .WL1V .WL4M .WL4V .WL8M .WL8V
.WR1M .WR1V
.WR4M .WR4V .WR8M .WR8V .WSPR

.COL= .HGT= .KBF= .LEN= .NPX=
.ROW= .SCL= .SET=
.SP1= .SP2= .SPN= .SRW= .TST=

=?COL =?HGT =?KBF =?LEN =?NPX
=?PEK =?ROW =?SCL
=?SET =?SP1 =?SP2 =?SPN =?SRV =?TST

3. Sprite-uri, ferestre

Un sprite este o figura incadrata intr-un dreptunghi ale carui dimensiuni sint memorate in variabilele .LEN (latime) si .HGT (inaltime). Dimensiunile sale maxime sint de 255*255 caractere. In memorie, un sprite este reprezentat sub forma unui bloc continuu de memorie. In afara datelor propriu-zise, primii 5 octeti ai sai codifica o serie de informatii: (tabel)

Deci numarul total de octeti pe care este reprezentat un sprite este:

9*HGT*LEN+5.

Octetii de date sint memorati in cadrul unui caracter de sus in jos, caracterele in linii de la stinga spre dreapta, liniile de sus in jos. Aceeasi ordine este valabila si pentru atribute. De exemplu, reprezentarea sprite-ului de 1*2 caractere, pozitionat in memorie incepind cu adresa 50000, avind numarul de ordine 32, cu atribute normale (56), prezentat mai jos, va fi:

50000	32	SPN
50001	103,195	Adresa urmatorului sprite
50003	2	LEN
50004	1	HGT
50005	1,3,7,15,7,4,7	Octetii caracterului 1
50013	240,248,252,254,252,228,228,252	Octetii caracterului 2
50021	56	Atributul caracterului 1
50022	56	Atributul caracterului 2
50023		incepe urmatorul sprite

```
1  0000000111110000 240
3  0000001111111000 248
7  0000011111111100 252
15 0000111111111110 254
7  0000011111111100 252
4  00000100 100100 228
4  0000010011100100 228
7  0000011111111100 252
```

Pot fi utilizate maximum 255 de sprite-uri. Pozitionarea lui pe ecran se face specificind coordonatele stinga-sus, .ROW (linie) si .COL (coloana). Se poate opera si cu parti ale unui sprite (ferestre dreptunghiulare), in acest caz specificindu-se:
- Coordonatele ferestrei in sprite (.SRW, .SCL) care pot varia intre (0,0), coltul stinga-sus, si (.HGT-1, .LEN-1), coltul dreapta-jos.
- Dimensiunile ferestrei: .HGT si .LEN.

Unele instructiuni pot opera cu ferestre de ecran. Coordonatele acestora (.ROW, .COL), precum si dimensiunile lor (.HGT si .LEN) trebuiesc specificate anterior.

4. Comenzi Toolkit

.RNUM v,n,p (RENUMBER)
Renumeroteaza programul de la linia v, dindu-i numarul n, cu pasul p. Implicit n=v=numarul primei linii din program si p=10.
.REMK (REM KILL)
Sterge toate instructiunile REM din program.

.TRON (TRACE ON)
.TROF (TRACE OFF)
Pentru a putea fi executate trebuie sa apara in program. Dupa intilnirea lui .TRON, fiecare linie este afisata inainte de executie. Functia TRACE se dezactiveaza la intilnirea lui .TROF sau la sfirsitul programului.

5. Variabile grafice

Pentru a micsora spatiul ocupat prin declararea variabilelor, acestea pot fi declarate anterior, prin precizarea numarului setului si a listei valorilor variabilelor. Sint permise 16 seturi de variabile. Un set este format din urmatoarele 10 variabile:

.ROW=n (n=0...23) - numarul liniei
.COL=n (n=0...31) - numarul coloanei
.HGT=n (n=1...24) - inaltimea ferestrei ecran si/sau a sprite-ului
.LEN=n (n=0...31) - latimea ferestrei ecran si/sau a sprite-ului
.SRW=n (n=0...HGT-1) - linia in interiorul unui sprite
.SCL=n (n=0...LEN-1) - coloana in interiorul unui sprite
.NPX=n (n=-128...127) - nr. de pixeli. Semnul precizeaza directia (stinga sau jos) pentru SCROLL si WRAP.
.SPN=n (n=1...255) - nr. sprite-ului
.SP1=n (n=1...255) - in cazul in care se folosesc doua sprite-uri este spatiul de origine.
.SP2=n (n=1...255) - este spatiul de destinatie in operatii cu doua sprite-uri.

In declaratie pot lipsi valorile unor variabile, in acest caz fiind considerate cele actuale. O declaratie de set poate arata astfel:

```
10 .SET=1:.ROW=5:
   .COL=2:.HGT=10:.LEN=15:
   .SRW=1:.SCL=1
```

Apelarea se face numai prin precizarea numarului setului:
100 .SET=1:.PTBL

Daca pe parcursul programului se doreste schimbarea uneia sau mai multor valori ale variabilelor unui set, se va preciza setul si apoi noile valori:
530 .SET=1:.COL=7:.LEN=10

7. Operatii asupra memoriei sprite

.SPRT (SPRITE TOP)
Asigura spatiu in memorie pentru noi sprite-uri. Spatiul creste spre adrese mari. Trebuiesc comunicate numarul noului sprite, inaltimea si latimea sa.
.ISPR (INCREASE SPRITE)
Ca si .SPRT, cu cresterea spatiului spre adrese mici.
.WSPR (WIPE SPRITE)
Sterge sprite-ul al carui numar este memorat in .SPN. Adresa inceputului zonei sprite ramine aceeasi, adresa de sfirsit se modifica corespunzator.
.DSPR (DELETE SPRITE)
Ca si .WSPR, dar cu modificarea adresei de inceput si mentinerea celei de sfirsit.

8. Atribute

.ATON (ATTRIBUTES ON)
.ATOF (ATTRIBUTES OFF)
Sprite-urile sint insotite de atribute proprii dupa .ATON; dupa ATOF, ele sint tiparite cu atributele curente ale ecranului.

9. Deplasarea memoriei

Precizari asupra numelor urmatoarelor comenzi:
G - GET copiaza de pe ecran in zona sprite.
P - PUT copiaza din zona sprite pe ecran.
BL - destinatia este stearsa (BLANK) inainte de copiere.
OR - copierea se face executind OR logic
ND - copierea se face executind AND logic
XR - copierea se face executind XOR logic
AT - ATTRIBUTE; copiaza atributele.

a) Copierea unei ferestre ecran intr-un sprite. Trebuiesc specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN, .SPN:
.GTBL GET BLANK / .GTOR GET OR / .GTND GET AND / .GTXR GET XOR

b) Copierea unui sprite intr-o fereastra ecran. Trebuiesc specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN, .SPN:
.PTBL PUT BLANK / .PTOR PUT OR / .PTND PUT AND / .PTXR PUT XOR

c) Copierea unei ferestre ecran intr-o zona sprite. Trebuiesc specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN, .SRW, .SCL, .SPN:
.GWBL GET WINDOW BLANK / .GWOR GET WINDOW OR / .GWND GET WINDOW AND / .GWXR GET WINDOW XOR / .GWAT GET WINDOWS ATTRIBUTE

d) Copierea unei ferestre sprite intr-o zona ecran. Trebuiesc specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN, .SRW, .SCL, .SPN:
.PWBL PUT WINDOW BLANK / .PWOR PUT WINDOW OR / .PWND PUT WINDOW AND / .PWXR PUT WINDOW XOR / .PWAT PUT WINDOW ATTRIBUTE

e) Copierea unui sprite intr-o fereastra sprite. Trebuiesc specificate .SWR, .SCL, .HGT, .LEN, .SPN, .SP1, .SP2:
.GMBL GET MEMORY BLANK / .GMOR GET MEMORY OR / .GMND GET MEMORY AND / .GMXR GET MEMORY XOR / .GMAT GET MEMORY ATTRIBUTE

f) Copierea unei ferestre sprite intr-un sprite. Trebuiesc specificate .SWR, .SCL, .HGT, .LEN, .SPN, .SP1, .SP2:
.PMBL PUT MEMORY BLANK / .PMOR PUT MEMORY OR / .PMND PUT MEMORY AND / .PMXR PUT MEMORY XOR / .PMAT PUT MEMORY ATTRIBUTE

10. Scroll si wrap orizontal

Precizari asupra numelor urmatoarelor comenzi:

W - WRAP - rotirea circulara a ferestrei: continutul ferestrei iese printr-o parte a ferestrei si reintra in partea opusa.
S - SCROLL - deplasarea imaginii: continutul iese printr-o parte a ferestrei si nu reintra prin partea opusa.
L - LEFT - spre stinga
R - RIGHT - spre dreapta
1,4,8 - deplasare in pasi de 1,4,8 pixel(i)
V - VIEW - scroll/wrap pe ecran
M - MEMORY - scroll/wrap in memorie

a) In fereastra ecran. Trebuiesc specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN:
.WLnV WRAP LEFT n pixel(s) VIEW
.WRnV WRAP RIGHT n pixel(s) VIEW
.SLnV SCROLL LEFT n pixel(s) VIEW
.SRnV SCROLL RIGHT n pixel(s) VIEW

b) In fereastra sprite. Trebuiesc precizate .SRW, .SCL, .HGT, .LEN, .SPN:
.WLnM WRAP LEFT n pixel(s) MEMORY
.WRnM WRAP RIGHT n pixel(s) MEMORY
.SLnM SCROLL LEFT n pixel(s) MEMORY
.SRnM SCROLL RIGHT n pixel(s) MEMORY

EXEMPLUL 1:

```
10 FOR I=1 TO 600: PRINT"K";:NEXT I
20 .SET=1:.ROW=4:.COL=5:
   .HGT=12:.LEN=15
30 FOR I=1 TO 200
40 .WL1V
50 NEXT I
```

EXEMPLUL 2:

```
10 .SET=1:.HGT=1:.LEN=32:.COL=0
20 FOR I=1 TO 256
30 FOR J=1 TO 20
40 .ROW=J
50 FOR K=1 TO J
60 .WR1V
70 NEXT K:NEXT J:NEXT I
```

11. Scroll si wrap vertical

Pentru urmatoarele comenzi trebuiesc precizate coordonatele si dimensiunile ferestrei: .ROW, .COL, .HGT, .LEN, precum si numarul de pixeli ai unui pas de scroll/wrap: .NPX, care poate lua

valori intre -128 si +128. Pentru valori negative, rotirea se face in jos iar pentru valori pozitive in sus.

.WCRV WRAP CONTINUOUS ROTATE VIEW

.SCRV SCROLL CONTINUOUS ROTATE VIEW

EXEMPLUL 3:

```
10  FOR I=1 TO 700: PRINT"K";:NEXT I
20 .SET=1:.COL=5:.ROW=4:
   .LEN=15:.HGT=12:.NPX=-1
30  FOR I=1 TO 200
40  .WCRV
50  NEXT I
60  GO TO 30
```

Scroll/wrap vertical foloseste zona de memorie 23296-23551 ca buffer, asa ca nu o utilizati in scopuri proprii.

12. Miscarea atributelor

Atributele pot fi deplasate atit orizontal cit si vertical, dar numai circular. Trebuiesc specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN. Atributele se misca numai cu 8 pixeli ca pas.

.ATLV ATTRIBUTES LEFT VIEW
.ATRV ATTRIBUTES RIGHT VIEW
.ATUV ATTRIBUTES UP VIEW
.ATDV ATTRIBUTES DOWN VIEW

EXEMPLUL 4:

```
10 INK 6:PAPER 1:BRIGHT 1:CLS
20 FOR I=1 TO 8:FOR J=33 TO 113
30 PRINT CHR$ J;
40 NEXT J:NEXT I
50 FOR I=22528 TO 23295
60 POKE I,INT(RND*127)
70 NEXT I
80.SET=0:.LEN=32:.COL=0:
  .HGT=24:.ROW=0
90 FOR I=1 TO 200
100 .ATRV
110 PAUSE 5
120 NEXT I
```

13. Rotatii in zona sprite

Asupra sprite-urilor se pot aplica aceleasi instructiuni ca asupra celor de pe ecran. Sint necesare aceleasi valori pentru variabilele grafice ca in cele de mai sus.

.WLnM WRAP LEFT n pixel(s) MEMORY
.WRnM WRAP RIGHT n pixel(s) MEMORY
.SLnM SCROLL LEFT n pixel(s) MEMORY
.SRnM SCROLL RIGHT n pixel(s) MEMORY
.WCRM WRAP CONTINUOUS ROTATE MEMORY
.SCRM SCROLL CONTINUOUS ROTATE MEMORY
.ATLM ATTRIBUTES LEFT MEMORY
.ATRM ATTRIBUTES RIGHT MEMORY
.ATUM ATTRIBUTES UP MEMORY
.ATDM ATTRIBUTES DOWN MEMORY

EXEMPLUL 5:

```
10 BORDER 0:.SPN=5:.NPX=8
20 FOR I=0 TO 20 STEP 4
30 FOR J=0 TO 31 STEP 2
40 .COL=J:.ROW=I:.PTBL
50 .WCRM
60 NEXT J:NEXT I
```

14. Animatia sprite-urilor

Pentru realizarea animatiei sint necesare cel putin 2 imagini care sa descompuna miscarea unei figuri care sa fie memorata in 2 sprite-uri. Numerele acestora vor fi comunicate in variabilele .SP1 si, respectiv, .SP2. Trebuiesc precizate si .COL, .ROW, .HGT, .LEN. Instructiunea pentru realizarea animatiei este .MOVE.

EXEMPLUL 6:

```
10 PAPER 0:INK 0:BORDER 0:BRIGHT
1:CLS
20 .ATON
30 LET DR=1:LET DC=1:LET R=0:
  LET C=0
40.HGT=DR:.LEN=DC:.ROW=R:
  .COL=C:.SP1=19:.SP2=19
50 .PTXR
60 FOR N=1 TO 1000
70 .MOVE
80 LET C=?COL
90 LET R=?ROW
100 IF C=29 OR C=0 THEN LET DC=-
DC:GO TO 130
110 IF R=20 OR R=0 THEN LET DR=-
DR:GO TO 130
120 GO TO 70
130 .LEN=DC:.HGT=DR:
    PAPER INT(RND*7)+1:.SETM
140 NEXT N
```

Se observa folosirea instructiunii .PTXR; ea este intotdeauna necesara inaintea instructiunii .MOVE.

15. Inversarea unei zone de memorie

Inaintea acestor instructiuni, trebuiesc incarcate variabilele grafice corespunzatoare cu valorile dorite.

.INVV INVERSE VIEW - Inverseaza o fereastra din ecran.

.INVM INVERSE MEMORY - Inverseaza un sprite sau o fereastra sprite.

EXEMPLUL 7:

```
10 INK 0:FOR I=32 TO 113:
   PRINT CHR$ I;:NEXT I
20 .ROW=0:.COL=0:.LEN=2:.HGT=8
30 FOR M=1 TO 500
40 .INVV
50 PAPER INT(RND*7)+1:.SETV
60 LET X=?COL:LET Y=?LEN
70 IF X+Y=32 THEN LET X=-1:.COL=0
80 .COL=X+1
90 LET X=?ROW:LET Y=?HGT
100 IF X+Y=25 THEN .ROW=1:LET X=-1
110 .ROW=X+1
120 NEXT N
```

16. Imagini in oglinda

Cu setul de variabile grafice definit, o fereastra din ecran sau din sprite poate fi inlocuita cu imaginea sa din oglinda (fata de axa centrala verticala) in ecran sau in sprite. Instructiunile corespunzatoare pentru oglindirea sprite-ului si a atributelor sint:

.MIRV MIRROR VIEW / .MIRM MIRROR MEMORY / .MARV MIRROR ATTRIBUTE VIEW / .MARM MIRROR ATTRIBUTE MEMORY

EXEMPLUL 8:

```
10 FOR R=0 TO 21:FOR C=0 TO 31
20 PRINT CHR$(32+R+C);
30 NEXT C:NEXT R
40 .LEN=10:.HGT=8:.COL=5
50 FOR R=0 TO 14
60 .ROW=R
70 .MIRV
80 PAUSE 20
90 NEXT R
```

17. Rotirea unui sprite in sens orar cu 90 de grade

.SPNM - Se folosesc sprite-urile de lucru .SP2 (sprite initial) si .SP1 (sprite destinatie - trebuie in prealabil sters). .SP1 trebuie sa aiba dimensiunile inversate fata de .SP2. Daca se foloseste .MOVE, se poate da impresia de miscare.

18. Dublarea dimensiunilor unui sprite in memorie

.DSPM DOUBLE SPRITE MEMORY - Se folosesc ca mai sus (.SP1 ca destinatie si .SP2 ca sursa). .SP1 trebuie sa aiba dimensiunile duble fata de .SP2.

19. Colorarea ferestrelor

.SETV SET VIEW - Sterge o fereastra a ecranului, colorind-o cu atributele curente.

.SETM SET MEMORY - Analog cu .SETV, dar asupra unei ferestre sprite.

EXEMPLUL 9:

```
10 INPUT "LEN=";L,"HGT=";
   H,"ROW=";R,"COL=";C
20 INPUT "PAPER1=";P1,"PAPER2=";P2
```

```
30 .ROW=R+1:.COL=C+1:
   .HGT=H:.LEN=L
40 PAPER P1:INK 9:.SETV
50 .ROW=R:.COL=C:PAPER P2:.SETV
60 LET C=C*8:LET R=175-8*R:
   LET H=8*H-1:LET L=8*L-1
70 PLOT C,R:DRAW L,0:DRAW 0,-H:
   DRAW -L,0:DRAW 0,H
```

20. Stergerea unei ferestre

.CLSV - Executa CLS pe fereastra curent definita din ecran.
.CLSM - Executa CLS pe fereastra sprite curent definita.

21. Ajustarea valorilor variabilelor

.ADJM ADJUST MEMORY - Ajusteaza datele unui sprite la valorile variabilelor grafice actuale.
.ADJV ADJUST VIEW - Ajusteaza dimensiunile unei ferestre ecran. Daca definitia iese din ecran, instructiunile ce i se adreseaza functioneaza corect, dar variabilele grafice care definesc dimensiunile ei au valori eronate.

22. Alte comenzi

?KBF KEYBOARD FIND - Examineaza tastatura intorcind valoarea 0 daca tasta din linia .ROW, coloana .COL nu este apasata; altfel 1 (.ROW este nr. semirindului iar .COL este nr. coloanei din semirind). (tabel)
?TST TEST - Intoarce adresa sprite-ului curent. Reactualizeaza simultan .HGT si .LEN cu valorile corespunzatoare ale sprite-ului curent.
?PEK DOUBLE PEEK - Este un PEEK pe doi octeti. De exemplu, ?PEK 32000=PEEK 32000+256*PEEK 32001
.POKE DOUBLE POKE - Este un POKE pe doi octeti. De exemplu, .POKE 32000,1992 este echivalent cu secventa: POKE 32000,1992-INT(1992/256):POKE 32001,INT(1992/256)

23. Proceduri

In LASER BASIC pot fi definite proceduri, avind numele de o singura litera, prin:
DEF FN a de parametri
EXEMPLU:

```
10 DEF FN A$(A,B,C,A$,B$,C$)
....
50 .RETN
....
99 .PROC FN A$(A,B,C,A$,B$,C$)
```



Ghid de instalare al unui sistem de calcul

. . . sau aproape un GHID. . .

Motto: "Nu forta! Foloseste un ciocan mai mare!"
Murphy

Acest articol are ca scop initierea proaspetilor posesori de calculatoare pentru ca instalarea sa decurga rapid, corect si eficient, astfel incit sa se poata bucura cit mai devreme de bucuriile si necazurile pe care numai utilizarea unui calculator le poate aduce.

Nu ne vom referi la calculatoare compatibile Sinclair Spectrum sau Commodore 64/128 pentru ca - fara a le nega realele calitati educative si de ocupare a timpului, nu neaparat liber - incep sa devina usor desuete. Nu ne vom referi nici la calculatoare compatibile Felix C-256/512/1024 din simplul motiv ca de instalarea si intretinerea acestora se ocupa altii, de la prestigioasele firme "ICE" si "IIRUC". In consecinta ne vom concentra atentia asupra acelei clase de calculatoare cunoscute sub numele generic "compatibile IBM".
Un astfel de calculator este de obicei compus din una sau trei parti, in cel din urma caz cele trei parti fiind numite respectiv "partea intii", "partea a doua" si "partea a treia". Sinonime uneori folosite pentru acestea sint "calculator propriu-zis" (sau pe scurt "calculator"), "monitor" si "tastatura". Pentru calculatoarele din prima categorie se mai foloseste uneori notiunea de "laptop" sau eventual "notebook". Nu ne vom ocupa nici de acestea deoarece ele sint destinate a fi utilizate in calatorii, ori noi aici discutam cu si despre persoane serioase, carora nu le arde de plimbari.
Pentru inceput va fi necesar sa scoatem sistemul de calcul din cutiile in care este livrat. In general vor exista doua cutii: una va contine entitatile "partea intii" si "partea a treia", iar cealalta "partea a doua". Din cauza placilor de protectie introduse in cutii, tentativele de extragere a partilor "intii" si "a doua" sint dinainte sortite esecului daca nu aplicati o metoda inteligenta. Dintre acestea, cele mai eficiente sint urmatoarele:

a) metoda celor doua persoane: in acest caz sint necesare doua persoane care vor colabora pentru indeplinirea telului propus. Abordarea este urmatoarea: persoana A va tine de cutie (DUPA ce aceasta a fost deschisa la un capat) in timp ce persoana B va trage cu forta de obiectele din interior. In cele mai multe cazuri efectul este ruperea placilor de protectie sau a marginilor cutiei, dupa care extragerea continua usor;

b) metoda foarfecii: cu c 'oarfeca suficient de ascutita se taie peretii laterali ai cutiei. In continuare acestia se departeaza, avind astfel acces la continutul cutiei; varianta: in loc de foarfeca se poate incerca folosirea unui cutit;

c) metoda scuturarii: aceasta este o metoda care nu poate fi aplicata decit de persoane ceva mai puternice si de preferinta inalte; ceilalti pot incerca aplicarea metodei stind pe o masa sau, eventual pe un scaun. Procedeul este urmatorul: se deschide cutia la un capat, pe care il vom numi capac; se ridica pina la o oarecare inaltime, de preferinta peste 1 m, se intoarce cu "capacul" in jos si se scutura cu forta; daca forta de scuturare este suficient de mare, frecarea dintre peretii interiori ai cutiei si continutul acesteia va fi invinsa, acesta din urma incepind sa alunece; daca distanta pina la podea este suficient de mare, miscarea de alunecare va putea fi prelungita pina la golirea completa a cutiei.
Se poate eventual incerca aplicarea unei alte metode; important este ca ea sa fie simpla si cit

mai eficienta. Nu uitati ca, indiferent de metoda aleasa, sa o repetati pentru toate cutiile.

Sa presupunem deci ca aceasta prima problema a fost rezolvata. In continuare se ridica in fata noastra o alta , cel putin la fel de importanta: identificarea celor trei parti componente.

Partea a treia (reamintim ca i se spune uneori si tastatura) este ceva mai usor de identificat: de obicei este cea mai usoara; forma este destul de neregulata, dar una dintre dimensiuni este mult mai mica decit celelte. Latura cea mai lunga este cea care se va plasa spre utilizator. In plus ea are ca element caracteristic prezenta PE O SINGURA PARTE a unui numar mare de butoane, numite si "taste", (intre 80 si 110) cu forma de trunchi de piramida, cu baza mica in sus si inscriptionate cu toate literele alfabetului, plus o serie de alte caractere mai mult sau mai putin ciudate. In plus la o apasare suficient de puternica, acestora li se poate imprima o miscare de translatie in lungul axei verticale. Aceasta parte este de obicei considerata ca fiind "susul" tastaturii.

Adevarata dificultate este insa data de identificarea celorlalte doua parti, pe care de acum le vom numi "calculator" si respectiv "monitor". Citeva indicii utile, facute cu presupunerea ca in timpul scoaterii din cutie nu ati modificat in nici un fel forma componentelor (de exemplu prin una din activitatile indeobste denumite "spargere" sau "turtire") :

-calculatorul are in general o forma apropiata de paralelipiped drept; pe laturile acestuia exista un numar de pina la trei butoane, etichetate "POWER" (sau "ON/OFF"), "RESET" si "TURBO". Asupra acestora vom reveni;

-monitorul are o forma mai apropiata de trunchiul de piramida cu baza patrata;

-monitorul are fetele mult mai asimetrice; astfel una dintre ele (fata unu) are o culoare net diferita de a celorlate, fiind de obicei neagra si relevind, la o usoara lovire cu un ciocan, prezenta sticlei; cu foarte mari sanse putem considera ca aceasta este ceea ce se cheama "fata monitorului", zona neagra fiind denumita de catre specialisti (si nu numai) "ecran"; in continuare identificarea celorlalte fete decurge mult mai simplu: opusa fetei numarul unu se afla fata numarul doi ("spatele monitorului"); doua fete opuse dintre cele patru ramase sint simetrice, ele constituind respectiv fata numarul trei si fata numarul patru sau cum mai sint numite "partea stinga" si "partea dreapta" a monitorului; care anume dintre ele este "stinga" si care "dreapta" depinde de rezultatul pasulului urmator, si anume identificarea "partii de sus" si a "partii de jos". O cale relativ sigura este asezarea succesiva a monitorului pe fiecare dintre cele doua fete suspectate: fata pe care sta mai greu este "fata de sus". In plus, de obicei pe fata de jos exista o serie de fante in care printr-un procedeu relativ simplu in aparenta dar complicat in fapt se poate fixa o piesa numita "talpa monitorului" sau "stativul" si care poate fi gasita in aceeasi cutie cu "partea a doua" a calculatorului;

-daca aveti noroc, s-a ocupat deja altcineva de fixarea talpii, ceea ce simplifica identificarea fetelor: partea neagra constituie "fata" iar cea cu talpa este "josul";

-spatele monitorului este usor tuguiat, impreuna cu "fata" constituind bazele trunchiului de piramida.

Acum trebuie identificate cele sase fete ale calculatorului. Numele lor sint identice cu cele de la monitor (fata, spate, sus, ...). Spatele este cel mai usor de identificat, el avind o serie de fante dreptunghiulare, dintre care cele mai multe sint astupate cu capace de tabla. Celelalte sint prevazute cu conectoare ce le veti putea folosi pentru imprimanta, scanner, mouse, digitizor si eventual si pentru monitor. In apropierea acestora veti putea observa prezenta unei masti rotunde prevazuta cu decupari. In cursul unei functionari normale, pe aici va sufla un curent de aer ce poate fi eventual folosit la curatarea biroului de praf.

Opusa acesteia este "fata" calculatorului. Daca ati reusit sa o identificati veti putea gasi una sau mai multe dintre inscriptiile urmatoare: numele calculatorului (acesta ar trebui sa-l cunoasteti, macar de pe cutia in care era ambalat), "POWER", "H.D.D." si/sau "TURBO". In acest caz calculatorul trebuie astfel plasat incit inscriptiile sa poata fi citite stind in pozitie verticala. Astfel se identifica unic si celelalte patru fete. Atentie insa : inscriptia "POWER" (sau echivalent "ON/OFF") este posibil sa se afle si pe una din fetele laterale sau chiar pe spate, in apropierea unei foarte simpatice adinciturí practicate in cutie si adapostind un mic obiect care poate fi deplasat, fie prin apasare, fie prin basculare! Nu-l atingeti inca, vom reveni la el mai tirziu!

Uneori se intimpla ca pe una din fetele calculatorului sa existe patru discuri de cauciuc, de aproximativ 3 cm. in diametru; in acest caz, fata respectiv constituie partea de jos. O alta posibilitate o constituie prezenta a patru-sase gauri date simetric dar cu responsabilitate in una din fetele calculatorului. Si in acest caz, fata respectiva este josul, dar este necesara o prelucrare anterioara asezarii calculatorului pe masa: in gaurile respective se fixeaza "talpa", un obiect relativ asemanator cu o copaie, dar cu forma mult mai regulata, pe care ar trebui sa il gasiti in aceeasi cutie, insotit de un numar de suruburi egal cu cel al gaurilor. Prin procedeul traditional numit "insurubare", incercati fixarea talpii. Daca tentativele delicate dau gres, tineti cont de faptul ca aproape intotdeauna un surub se poate inlocui cu un cui.

Pentru usurarea muncii, un sfat: "copaia" se fixeaza cu deschiderea spre partea opusa calculatorului...



Presupunem deci ca au fost identificate partile componente ale sistemului. Pasul urmator este interconectarea lor.

Daca partea de sus a calculatorului este suficient de lata (exista un tip de cutie numit "tower case" la care partea de sus si cea de jos sint cele mai mici, calculatorul fiind mai mult inalt decit lat) plasati pe ea partea de jos a monitorului. In caz contrar, monitorul asezati-l pe o masa, linga tastatura.

Odata cu cele trei parti componente, din cutii se pot extrage si o serie de cabluri. Din fericire, in general cablurile nu se pot conecta decit intr-un singur mod, astfel ca posibilitatile de conectare gresita sint minime, dar nu excluse data fiind inventivitatea fara margini a mintii omenesti. O lista a cablurilor existente cuprinde:

-cablul A, de alimentare a calculatorului;

-cablul B, de alimentare a monitorului;

-cablul C, de conectare a monitorului la calculator;

-cablul D, de conectare a tastaturii la calculator.

Cablul A este prevazut la un capat cu un stecher care in conditii normale trebuie introdus in priza. Celalalt capat are o mufa specifica, ce nu poate fi introdusa decit in o unica mufa pereche de pe spatele calculatorului.

Cablul B este similar cablului A. Un capat (a) se introduce in mufa corspunzatoare din spatele monitorului. In functie de varianta constructiva, celalalt capat (b) poate avea doua forme:

-**varianta I** este prevazuta cu stecher, care se introduce in priza

-**varianta II** are o mufa pereche cu capatul (a) si care se introduce in mufa pereche (similara mufei (a)) de pe spatele calculatorului. Varianta mai simpla are capatul (a) deja fixat in monitor. OBS: nu introduceti cablurile in priza inca!

De obicei cablul D este deja fixat cu un capat in tastatura; celalalt capat are o mufa specifica, cu cinci pini, care se introduce in perechea corespunzatoare din calculator. O examinare atenta a acestuia ii va releva prezenta, de obicei pe fata din fata sau pe fata din spate. O apasare suficient de puternica a capatului liber a cablului D in mufa din calculator va conduce la o fixare ferma.

Cablul C are o mare varietate de forme constructive, dar in 99% din cazuri posibilitatile de conec-tare gresita sint eliminate din cauza formelor celor doua mufe de la capete. Eroarea posibila si care nu poate avea un efect mai grav decit cel mult defectarea monitorului este introducerea in alt conector decit cel de la cuplorul video, de exemplu in cel de la interfata seriala. Daca aveti cuplor VGA, problema nu se pune decit daca sinteti foarte puternic, deoarece conectorul are trei rinduri de pini, spre deosebire de toate celelalte care nu au decit doua. Daca in dreptul vreunuia dintre conectorii de pe spatele calculatorului scrie "video", atunci sa stiti ca acolo ar fi cel mai indicat sa introduceti cablul C.

A venit si momentul introducerii cablului A (si B daca se potriveste) in priza. Considerentele

urmatoare fiind identice pentru ambele, ne vom referi generic la ele prin "cablu de alimentare". Trebuie verificat intii daca se potriveste cu tipul de priza disponibil. Cea mai defavorabila situatie o constituie cazul in care stecherul este prevazut cu doua piciorușe paralelipipedice; in acest caz fie faceti rost de alt cablu, fie de un adaptor (cu doua gauri dreptunghiulare pe o parte si doua picioare normale - cilindrice - de stecher pe fata opusa), fie taiati cablul si inlocuiti stecherul. Varianta folosirii a doua sirme, infasurate pe picioarele stecherului si infipte in priza este posibila, dar total nerecomandabila: riscati sa stricati atit priza cit si sigurantele. Iar prize sint destul de greu de gasit...

Indiferent de varianta adoptata dupa ce il introduceti in priza, treceti comutatorul calculatorului (va mai amintiti de el ?) pe pozitia "ON". Functie de ceea ce se intimpla actionati dupa unul din urmatorii algoritmi:

a) daca din calculator iese fum, inseamna ca ideea de a schimba stecherul nu a fost chiar cea mai fericita: calculatorul era instalat pentru functionare la 120 V (standardul american); nu e nici o problema; fie cumparati alta sursa, fie o reparati pe cea existenta, fie luati alt calculator, caci cel ce vi l-a vindut pe primul va fi fericit sa va mai furnizeze inca unul; daca nu scoate fum, pe partea din fata a calculatorului ar trebui sa se aprinda o mica lumina (un "LED" sau un bec, uzual de culoare verde, mai rar rosu);

b) daca nu iese fum, porniti si monitorul; fie se intimpla fenomenul descris la punctul a) (caz in care il reparati sau cumparati alt monitor), fie porneste si functioneaza.

In acest ultim caz nu mai ramine decit sa reglati monitorul pentru a obtine o imagine cit mai placuta ochiului. Aceasta se obtine relativ simplu daca reusiti sa identificati butoanele de reglaj. Dependent de imaginatia constructorului, acestea pot fi ascunse in unul din urmatoarele locuri:

-sub zona neagra de pe partea din fata a monitorului; in acest caz butoanele pot fi:

-vizibile si accesibile direct;

-camuflate in spatele unei mici usite care poate fi deschisa cu degetul, cu surubelnita sau cu un ciocan;

-pe spatele monitorului;

-pe una din partile laterale.

Cu siguranta ca folosindu-va de aceste indicatii si de imaginatia dumneavoastra, le veti putea gasi cu usurinta.

In cazul in care sinteti fericitul posesor al unui monitor color, efecte spectaculoase asupra redarii culorilor se pot obtine prin o metoda nedocumentata dar foarte eficienta, constind in apropierea de acesta a unui magnet. Efectul este garantat in cele mai multe cazuri si foarte placut ochiului, putindu-se obtine nuante despre care nici nu banuiati ca pot exista simultan pe ecran.

Un ultim sfat: nu uitati ca si calculatorul, ca majoritatea aparatelor electrice, functioneaza mult mai bine cind este alimentat cu curent electric. Din acest motiv nu incercati sa-l folositi fara sa-l bagati in priza, iar in cazul ca este deja in priza, nu uitati ca trebuie si pornit.

Nota: Autorul nu-si asuma nici o raspundere asupra rezultatelor aplicarii (mai mult sau mai putin incorecte) a sfaturilor din acest articol...

MANUEL WOLFSHANT
BUCURESTI



THE FOURTH PROTOCOL

- dupa o carte a lui Frederick Forsyth

Andrei Steriopol

Complotul:

In afara Moscovei, la Usovo, Secretarul General al Comitetului Central al Partidului Comunist al Uniunii Sovietice si tradatorul britanic Kim Philby fac planul celei mai odioase ofensive a razboiului rece: Planul Aurora.

Scopul:

Planul Aurora trebuie sa destabilizeze o natiune vitala a Aliantei Vestice, fortind dezintegrarea NATO si permitind astfel o preluare a puterii de catre sovietici in Europa de Vest.

Metoda:

Al patrulea Protocol este violat prin introducerea ilegala a unui dispozitiv atomic in Marea Britanie si detonarea sa chiar inaintea alegerilor generale din 1987. Un program de dezinformare al K.G.B.-ului va spune ca dezastrul nuclear provine de la o instalatie militara americana aflata pe teritoriul UK.

Rezultatul:

Alegerea unui guvern de extrema stinga, ducind la retragerea Marii Britanii din NATO si instalarea unui guvern totalitar in Anglia.

Rolul tau: Tu esti John Preston, detectiv la MI5. Trebuie sa descoperi si sa opresti Planul Aurora. Dar tine minte: ai putin timp si ziua holocaustului niclear este aproape.

Al Patrulea Protocol:

La 1 iulie 1968 a fost semnat un tratat secret de neproliferare a armelor nucleare de catre, atunci, cele trei puteri nucleare: Marea Britanie, Statele Unite si Uniunea Sovietica.

Practic, tratatul interzicea oricarei natiuni semnatare transportul de arme sau tehnologie nucleara in statele nesemnatare. In plus, erau patru protocoale secrete in tratat. Al patrulea interzicea partilor semnatare introducerea pe teritoriul celeilalte a unui dispozitiv nuclear in forma asamblata sau in componente in vederea detonarii, de exemplu, intr-o casa sau un apartament inchiriat in mijlocul unui oras. In aproape douazeci de ani, nici o natiune n-a indraznit sa incalce al Patrulea Protocol, pina astazi...

Al Patrulea Protocol (Jocul):

Sint trei programe independente in joc: "The NATO Documentes" ("Documentele NATO"), "The Bomb" ("Bomba") si "The S.A.S. Assault" ("Atacul S.A.S."). Cu toate ca fiecare parte se incarca separat, coduri de protectie dau accesul la urmatoarea parte, asa ca jocul trebuie terminat in ordine.

THE NATO DOCUMENTES

Acesta este primul program incarcat. Tocmai cind ai fost avansat sef al sectiei CI(A), o spargere are loc undeva in Anglia. Hotul a furat faimoasa bijuterie "The Gleen Diamonds", dar in acelasi timp a gasit si fotocopii a 5 documente secrete din NATO. El alerteaza pe cei de la MOD trimitind documentele anonim. Comitetul decide ca treaba cea mai importanta pe care trebuie s-o faca John Preston este sa afle de unde se scurg informatiile, unde se scurg si de ce. Oricum, nu-ti poti pierde timpul cu aceasta actiune deoarece multe evenimente se precipita si necesita decizii.

The NATO Documentes este o aventura de strategie ce foloseste un sistem user-friendly, potrivit atit pentru incepatori, cit si pentru cei cu experienta in jocurile Arcade.

Inima jocului o constituie ecranul CENCOM care iti da posibilitatea sa ai acces la dosare, rapoarte si notite (stireps), la fisierele din dosarele tale sau de la Blenheim, convorbiri telefonice si utilitare.

Un canal de informare este selectat de cursorul in forma de mina ce poate fi mutat cu orice tasta mica din jumatatea din stinga si din dreapta (Spectrum) si la Commodore cu space (in sens orar) si de cursor (up/down) in sens invers.

Selectarea se face cu Enter/Return. In majoritatea cazurilor, se va activa un pop-up menu. Canalele de informare sint: dosare, rapoarte, notite (Memos, Reports, Stireps).

Accesul la informatia de pe canalele de date iti da posibilitatea sa citesti informatii sau sa le pui intr-un fisier. Informatia ramine pe canal pina cind o stergi si poate intra intr-un sistem de stiva. Icon-ul CENCOM te duce inapoi la meniul principal.

Telefonul va suna cind cineva incearca sa te contacteze. Daca nu raspunzi la timp, persoana inchide. Ai posibilitatea sa pui telefonul pe HOLD (in acest mod mesajele ramin). Poti da si telefoane dar daca nu stii numarul nu faci nimic. Undeva in CENCOM este fisierul cu numere de telefon (TELEPHONE). Accesind fisierele, le poti citi din memoria CENCOM (un fisier aflat la Blenheim se poate transfera de acolo prin linie telefonica, dar numai dupa ce dai codul saptaminii).

Codurile de la Blenheim sint: FP1-PHOENIX, FP2-FIREBIRD, FP3-ROCKET.

Meniul de urmarire te lasa sa urmaresti o persoana cu maximum 25 de urmaritori. De asemenea, poti sa-i retragi de pe teren. Urmaritorii sint esentiali pentru ca reprezinta singura sursa de informatie despre activitatile unei persoane.

Utility: salvezi faza jocului sau incarci una mai veche.

Assesment: iti arata cit de bine te descurci ca detectiv.

Voi da o solutie partiala a primei parti, pentru ca o solutie generala este imposibila. L-am jucat de vreo 10 ori in aceeasi zi si niciodata actiunile n-au mers la fel. Partea principala a actiunii este descrisa mai jos.

Cum la MOD au ajuns toate cele 5 documente si cum, probabil, le-a furat o singura persoana, numele ei trebuie sa figureze pe toate cele 5 documente. In plus, acestea erau fotocopii si deci, persoana respectiva trebuie sa aiba acces la o masina de copiat.

Ramin astfel 5 personaje, dintre care 2 sint perfect "curate". Din cele 3 ramase, numai una singura este vinovata de disparitia documentelor. Cei trei ramasi sint: Allen, Sopwith si Faulkner, spionul.

Urmarindu-i pe fiecare, afli ca Allen este homosexual, iar ca Sopwith este in relatii strinse cu un individ sud-african din ambasada.

Faulkner maninca regulat la "Pizza House", un restaurant cu serviciu de comenzi telefonice. Acesta este locul de intilnire si de schimb de informatii intre Faulkner si Nilson. Dupa ce ai primit raportul ca Faulkner maninca regulat acolo, scoate-l de pe lista urmaritorilor si in locul lui, urmareste-i pe fratii "Genovese". In scurt timp, primesti un raport ca au fost inregistrate convorbirile telefonice de acasa de la Faulkner si de la "Pizza House", iar ca o voce identica a sunat si la Faulkner si la restaurant. Cind faci analiza vocala, curba necunoscuta apartine lui Nilson.

Dupa aceea va suna Sir Anthony Plumb pentru a te intreba cine este omul de legatura al lui Faulkner. Ii raspunzi: "Nilson". A doua zi, vei fi trimis la Stockholm, unde ceri dosarul diplomatic al lui Nilson (si cel militar), zbori la UMEA, citesti dosarul lui Nilson cu atentie pentru ca in acest dosar se face referire la altul, s.a.m.d. Citeste dosarul "Incident", dupa care dosarul "Commander". Acum ia informatii din dosarele "Stenberij", "Rosencranz" si "Westin".

Mergi in orasul Borgafjall, du-te la politie, dupa aceea la magazin (shop). Acum intoarce-te la UMEA si mergi in orasul Storuman, caut-o pe Anna si examineaza obiectele pe care ti le da. Cind te intorci, suna-l pe Sir Anthony Plumb ca sa-i dai raspunsurile corecte:

Faulkner / Swedish / Nilson / Stenberij / Fingerprint / Gaza / False Flag.

Alte actiuni care necesita o deosebita atentie: Cazul Abbs, primul, la "Advise course of action", selecteaza "Others" si spune "Entrap", "Stanistav".

La un moment dat incepe sa te sune un individ Bracton care se plinge ca unul din angajatii lui sufera de o boala psihica. Thorn nu sufera de nimic dar seful lui (Bracton) a fost vazut la un templu satanic dansind dezbracat in jurul unei capre de plastic, asa ca suna la Medical Security si raspunde: "Bracton", "Satanic".

Cu mult noroc, primesti codul pentru partea a doua dar intr-o forma ciudata. Codurile date de calculator se foloseau pe documentatia originala si astfel pentru al doilea joc se obtinea "ASPEN".

THE BOMB

Aceasta este partea a doua a jocului, in care trebuie sa mergi pe urmele celor cinci spioni sovietici.

Jocul incepe in biroul tau din Gordon Street. Acolo se afla o haina agatata in cuier, un terminal si un sertar incuiat. Examineaza haina ca sa primesti cheia de la sertarul biroului. In sertar gasesti un portofel si o harta a metroului.

Meniul de miscare prezinta o mica problema: sagetile sint inversate ca sa te deruteze: pentru a merge in nord, foloseste sageata de jos si invers. Daca te uiti atent, vei vedea ca sagetile sint orientate din exterior spre interior. Deci, cind voi spune sa mergi in vest (W), foloseste sageata din dreapta.

Plimba-te pe tot etajul, gaseste un calculator, ia-l cu tine si acum cauta biroul "The security office". Pe coridor se afla un lift care pentru a fi utilizat cere un cod (ASPEN).

Acum poti iesi din cladire pentru ca ai fost "avansat" la controlul vamal al porturilor si aeroporturilor (ce cumplita degradare...)

Afara, in strada, nu incerca sa traversezi pentru ca vei fi calcat de o masina. Du-te la metrou, cumpara-ti bilet. Ca sa intri pe peron, nu trebuie sa arati biletul dar la iesire ti-l cere controlorul si daca nu-l ai, te baga la pirnaie. Ca sa nu-ti pierzi banii la metrou iesind accidental, trebuie sa stii ca dupa ce ai luat bilet, pe meniul de miscare apar trei directii: doua opuse si una perpendiculara pe ele. Cea perpendiculara este iesirea iar celelalte doua, peroanele.

Acum mergi cu metroul pina la Westminster. Iesi din subterane si mergi prin zona pina cind dai de strada Kennington Road. Intra in cladire, foloseste legitimatia pentru ca paznicul sa te lase sa intri. Acum cauta-ti biroul (est). Iesi din birou, uita-te la lift (codul este EPC) si mergi la subsol de unde iei un pistol.

Urci la etajul 2, intri la "Special Projects", vorbesti cu omul de acolo si iei urmatoarele obiecte: GEIGER COUNTER, BRIEF CASE si AQUALUNG.

Pentru a face rost de bani iti trebuie o autorizatie pentru banca, asa ca intra in "Small office" si vorbeste cu secretara. Cind ea te intreaba ce vrei, spune-i "AUTHORISATION". Acum coboara la etajul 1, mergi in "Communication center". Aici este un teleimprimator care iti spune ca o banda terorista, pe nume "Red November" a plecat din Bermerhaven spre o destinatie necunoscuta. Obtinind aceasta informatie esentiala, du-te in "Computer room", unde un programator se joaca. Vorbeste cu el, spune-i ca vrei sa faci o investigatie in legatura cu "BREMERHAVEN". Acum a fost activat un program de investigare. Rezultatele acestui program vor fi afisate pe imprimanta din "Printer room". Pe imprimanta incep sa apara tot felul de date despre vapoarele plecate din Bremerhaven. Unul trebuia sa soseasca la Bristol, iar celalalt la Harwich. Ar trebui sa-ti notezi numerele de telefon de la cele doua porturi, dar m-am ocupat eu de treaba asta:

BRISTOL HARBOUR - 02726514 si
HARWICH HARBOUR - 0255502.

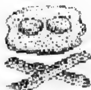
Ca sa dai telefon, trebuie sa mergi la "Communication center". Daca suni la Harwich, afli ca Auslander n-a plecat inca de acolo, dar ca Mistral trebuie sa soseasca astazi in portul Bristol la docul 7.

Coboara la parter, intra la tine in birou ("Your new office") si lasa acolo urmatoarele obiecte: KEY, TUBE MAP, COMPUTER, GEIGER COUNTER, BRIEFCASE si AQUALUNG.

Iesi din cladire si mergi la "Parliament Square", intra in banca, du-te la biroul "Account office" si foloseste autorizatia de la secretara. Acum esti mai bogat cu 200 de lire...

Mergi cu metroul la "Paddington", du-te la casa de bilete a garii, selecteaza meniul de miscare si uita-te in ce directie este peronul, dar nu merge pe peron fara bilet pentru ca o vei pati ! Cumpara-ti bilet pentru Bristol. Dupa ce te-ai dat jos din tren, iesi din gara si cauta statia de autobuz (platforma 1).

Dupa ce te dai jos din autobuz, mergi la "Entrance", vorbeste cu paznicul. El iti va spune unde sa gasesti vasul, dar nu te lua dupa indicatiile lui (pentru a gasi vasul intr-un timp record, mergi de la camera paznicului in urmatoarea directie: E, S pina cind ajungi la "Perimeter Fence" si dupa aceea in est, pina cind vezi vaporul (locatia "Dockside"). Urca pe vapor si vorbeste cu capitanul. El va spune ca a avut la bord trei barbati si o femeie, dupa care iti da o bucata de hirtie pe care au uitat-o. Hirtia reprezinta "harta" zonei in care nu ai acces din orasul Faslane.



Intoarce-te la "Entrance", foloseste legitimatia. Acum paznicul va spune ca cei patru teroristi s-au suit intr-o masina cu numarul "B176 LMS", si ca va suna politia pentru tine. Intoarce- te la Londra, in biroul tau. Pe birou vei gasi un raport (citeste-l). Afli astfel ca masina a fost vazuta linga "Notting Hill". Suna-l pe Dl Forbes la 427010. Forbes iti va spune ca teroristii sint intr-o casa pe "Moscow Road" si ca o masina te va astepta la iesirea din metrou. Mergi cu metroul la "Notting Hill", iesi afara si asteapta la "Notting Hill Gate", de unde te va lua o masina a politiei ce te va duce in "Moscow Road", in fata casei unde sint teroristii. Urca la etaj si impusca teroristul de acolo, examineaza cadavrul pentru a gasi o bucata de hirtie taiata dintr-un ziar, in care scrie despre o vizita a membrilor Comunitatii Europene la Turnul Londrei.

Mergi cu metroul la "Tower Hill". Dupa ce arati ghidului legitimatia, descoperi doi oameni suspecti. Dupa o lupta scurta si violenta, descoperi asupra cadavrelor o alta hirtie taiata dintr-un ziar cu data "12 MAY 1987". Aceasta data este codul de la dulapul in care se afla bomba in partea a treia.

Te intorci la tine in birou, te duci la "Printer room". Pe imprimanta apare raportul despre incidentele in legatura cu marinarii straini:

la GLASGOW - 0412026 si

la DOVER - 03042078.

Sunind la Dover, afli ca acolo a fost omorit un marinar sovietic. Mergi la "Victoria Station" si cumpara un bilet pentru Dover. In parcajul din fata garii te ia o masina a politiei care te lasa in fata sectiei. Pe Dover High Street este un magazin de la care trebuie sa cumperi saibe (washers). Dupa ce ai iesit din magazin, cauta statia de benzina de unde vei lua o surubelnita.

Acum intra in sectia de politie, vorbeste cu omul de la birou. Acesta te va duce la "Interview room", unde zace cadavrul marinarului. Printre obiectele lui sint si niste discuri metalice pe care trebuie sa le iei. Lasa jos saibele si ia discurile.

Mergi sa vorbesti din nou cu politistul de birou, care te va intreba daca vrei ca o masina sa te duca inapoi la gara. Ia masina si intoarce-te la Londra. Ia metroul si coboara la statia "Oxford Circus". In zona, foarte aproape, este un magazin cu echipament fotografic. De aici cumpara un aparat de fotografiat (cammera).

Mergi la Universitate (pe Goodge Street) si intra in laboratorul de fizica. De aici ia cartea si du-te in laboratorul de metale grele. Vorbeste cu Wynne-Evans pentru a afla ca discurile sint o componenta a bombei atomice. El iti va da o hirtie care-ti arata cum puterea de emisie radioactiva scade cu patratul distantei. In laboratorul de limbi straine afli ca "SVETOFOR" (cuvintul pe care ti l-a spus Boris Pasternak in partea I, inainte de a muri) este cuvintul rusesc pentru semafor.

Te intorci la biroul tau din Kennington Road si lasi aici surubelnita. Urca la etajul 1, in camera cu imprimanta, pentru a afla ca la centrul de presa din Heathrow sint niste ziaristi estici cam dubiosi. Coboara la tine in birou, ia BRIEF CASE, du- te cu metroul la South Kensington. Aici schimba linia si coboara la Boston Manor. Intra in magazinul de electronica unde-l vezi pe un fost angajat de la MI5. Vorbeste cu Crick, el iti va lua servieta, dindu-ti in schimb un emitator si un receptor.

Ia metroul si coboara la Heathrow. In "Conference center" fotografiaza-i pe cei de acolo si intoarce-te in biroul tau. In birou lasa aparatul de fotografiat, mergi la etajul 2 in biroul lui "C". El iti va spune ca trebuie sa cumperi niste flori din cartierul Barbican.

Din pricina unui BUG care a aparut cind jocul a fost spart, calculatorul se reseteaza in acest cartier, daca nu mergi cum trebuie. De asemenea, din pricina aceluiasi BUG, jocul nu poate fi terminat decit in proportie de 91% (te sfatuiesc sa salvezi jocul inainte de a iesi din metrou.)

Totusi, ca sa nu se reseteze, in Barbican foloseste urmatorul drum:

N, 7*W (mergi in vest de 7 ori).

De aici cumpara niste flori si mergi in directia S/S/E/S/W/W/N/S/N/S/E/E/W.

Acum ai ajuns la o taraba care vinde ghiduri turistice, carti si ziare. Cumpara: GUIDE, BOOK, PAPER. Ca sa te intorci la statia de metrou, uita-te in ghid.

Intoarce-te la birou, lasa cartea acolo, foloseste ziarul si arunca-l jos. Urca in biroul lui "C" si vorbeste cu el. Te va duce jos la arhive, unde o functionara iti va spune cine este in fotografie. Du-te in birou, ia contorul Geiger si mergi la Heathrow. Cind ajungi acolo, foloseste emitatorul (tracer bug) si urmareste-l pe Winkler. Dupa ce ajungi in Faslane, umbla prin oras pina cind gasesti un paznic in fata usii (drumul optim este S / S / W / S / W). Nu te va lasa sa treci, dar iti va da informatii despre cladirile din zona respectiva (intreaba-l despre zona B5).

Acum, daca ai rezolvat 91% din joc, poti reseta calculatorul pentru a incarca partea a treia.

THE S.A.S. ASSAULT

In partea a treia se folosesc toate datele obtinute in celelalte doua parti.

Bomba se afla in cladirea "Tiptree". Daca nu dai codul de acces corect, dupa trei incercari, jocul se reseteaza. Dupa ce a pornit, trebuie sa echipezi membrii trupei. Cel mai eficient este in modul urmator: primul cu pistol si grenade, al doilea cu "Wingmaster door-opening pumpgun", iar pe toti ceilalti cu pistoale si grenade.

Acum calculatorul va cere in ce camera sa intre fiecare. Pune-i pe toti sa intre in camera "E". Putem incepe actiunea ! Pentru a dezamorsa bomba, trebuiesc omoriti toti agentii K.G.B. din cladire. Pentru aceasta arunca cite o grenada inainte de a intra in fiecare camera.

Cind incepi jocul, trebuie intii sa omori agentul din camera nordica (arunca o grenada - PULL PIN / THROW GRENADE NORTH). Acum intoarce-te in sud unde sint agentii echipei si mergi in vest (nu inainte de a arunca o grenada). Ai ramas fara grenade. Mergi in sud (cu noroc, il poti omori pe cel de acolo cu pistolul). Urmareste cu atentie mesajele pentru ca s-ar putea sa muriti amindoi. A venit rolul celui care trebuie sa deschida usa. Mergi in nord si tasteaza: "FIRE AT DOOR".

Alarma suna si casa este din nou impinzita de agenti K.G.B. Mergi in sud (cu putin noroc vei omori agentul de acolo), mergi in vest s.a.m.d. pina mori. Tine minte camera in care ai murit si daca spionul de acolo a murit sau nu pentru a nu risipi grenade. Cu ceilalti, mergi in toate celelalte camere pina cind cureti casa de spioni. Poti merge in camera cu bomba numai dupa ce te-ai asigurat ca nu mai este nimeni in cladire. Dupa ce intri in camera, scrie: "EXAMINE CABINET", "EXAMINE KEYPAD", "USE KEYS". Acum calculatorul cere codul obtinut in partea a doua de la spionul din Tower Hill (12051987).

In dulap se afla dispozitivul nuclear iar pe detonator, patru butoane care clipesc. Pentru a deschide capacul detonatorului, scrie: "TOUCH KEYS". Ordinea este "RYG" (rosu, galben, verde - semafor). Capacul se deschide dar ceasul incepe sa ticaie. Trebuie sa tai UN SINGUR fir (cel rosu) - "CUT WIRE".

Acum, ca bomba a fost dezamorsata, te poti bucura alaturi de mine ca ai mai terminat o aventura palpitanta !...



LORD OF MIDNIGHT

-solutie completa-

EMIL MATARA

Cind a fost lansat pe piata prima data la mijlocul anului 1984, "Lords of Midnight" a deschis o epoca noua in arhitectura jocurilor pe Spectrum, raminind pina astazi unul din cele mai bune jocuri concepute vreodata.

Scopul jocului este simplu: alunga-l pe regele vrajitor Doomdark si restaureaza pacea in tinutul lui Midnight. La inceputul jocului, jucatorul controleaza patru personaje: Luxor the Moonprince, fiul sau Morkin, Corleth the Fey si Rorthron inteleptul. Computerul il joaca pe Doomdark care comanda 250.000 de Iceguards (luptatori) si pe infioratorul Ice Fear care submineaza curajul armatei tale si poate cauza chiar dezertari pentru a se alatura de partea lui Doomdark. Auspiciile nu par prea bune dar, cu un plan chibzuit cu multa atentie, este posibil nu numai sa-l infringi pe Doomdark dar si sa-i "cureti" pe toti cei 250.000 de Iceguards.

The Free are doua avantaje distincte sub forma lui Luxor si a lui Morkin. Ca un Moonprince, Luxor detine Moon Ring care ii da puteri deosebite de clarviziune si comanda. Aceasta ii permite sa comande si sa priveasca prin ochii personajelor care sint de partea lui. Citeva personaje au propriile lor individualitati si altele comanda armate mari.

Alte personaje pot fi recrutate de partea ta folosind personaje loiale tie. Intr-un relativ scurt interval de timp este posibil sa aduni o armata destul de mare.

Deasemenea, the Moon Ring se comporta ca un scut impotriva lui Ice Fear. Cu cit de aproape va fi un personaj sau o armata de Luxor, cu atit va fi mai slab efectul demoralizator al lui Ice Fear. Exista un singur dezavantaj: Doomdark poate sa simta caldura generata de Moon Ring asa ca oricind poate sa-si dea seama de locul precis in care se afla purtatorul. Morkin este singurul personaj din Midnight care este capabil sa reziste influentei lui Ice Fear, asa ca va fi folosit in diferite misiuni periculoase drept in inima teritoriului lui Doomdark fara sa fie demoralizat.

THE EVIL DOOMDARK

Sint doua modalitati sa-l invingi pe Doomdark. PRIMA este sa distrugi Ice Crown, sursa puterii lui Doomdark. Asta poate fi indeplinita numai de Morkin. The Ice Crown se gaseste in Tower of Doom linga fortareata principala a lui Doomdark la Ushgarak in Plains of Despair. Aceasta tentativa este mai mult decit o aventura si plaseaza accentul mai mult pe cercetari decit pe forta militara.

A DOUA modalitate este de a pune mina pe Citadel of Ushgarak. Asta presupune recrutarea de partea ta a mai multor lorzi cu tot cu armatele lor. Intreaga campanie la scara militara este cea mai dificila si consuma cea mai mare parte din timp dintre cele doua modalitati. Totusi, flexibilitatea jocului permite jucatorului sa schimbe din mers strategiile la momentul potrivit.

Pentru ca Doomdark sa invinga, el trebuie sa indeplineasca doua sau trei scopuri: mai intii, sa-l ucida pe Morkin - atit timp cit Morkin este in viata, jocul continua. In al doilea rind, ori il ucide pe Luxor, sau captureaza Citadel of Xajorkith (care se gaseste in sudul hartii). O data ce Luxor este mort, jucatorul pierde controlul asupra tuturor celorlalte personaje, cu exceptia lui Morkin. Morkin poate sa recapete controlul asupra celorlalte personaje recrutate gasind Moon Ring. Din nefericire, imediat ce Morkin detine Moon Ring, Doomdark isi da seama de locul unde se afla, asadar quest-ul lui Morkin devine aproape imposibil.

CUM "MERGE" JOCUL

Lords of Midnight cuprinde 4000 de locatii si 32000 diferite vederi. Screen-ul arata vederea prin ochii unui personaj de la locatia personajului curent in directia in care esti cu fata. De cite ori un personaj se misca spre o locatie diferita sau cind isi schimba directia in care este cu fata, screen-ul se schimba pentru a arata noua vedere. Jocul are loc ziua si noaptea. In timpul zilei poti sa misti unele sau toate personajele (impreuna cu toate armatele pe care le comanda) sub steagul tau. Distanta pe care un personaj o poate parcurge depinde de combinatia de relief a terenului pe care il are de parcurs, starea lui de sanatate generala sau daca merge pe jos sau calare.

Ori de cite ori un personaj se misca N, S, E sau W el se misca o distanta de o leghe. Daca el se misca in diagonala (NE, SW, NW, SE) calatoreste la o miscare, 1.4 leghe. De altfel, daca se misca in diagonala le ia mai mult timp si le lasa mai putine ore de lumina pentru restul calatoriei pina se lasa noaptea.

Odata ce un personaj si-a consumat toate orele de lumina ale zilei sau a angajat o lupta cu una din armatele lui Doomdark, screen-ul devine negru indicind noaptea. Exceptind unele situatii exceptionale, acest personaj nu mai poate intreprinde nimic pina a doua zi. Odata ce ai miscat toate personajele pe care le-ai intentionat, apasa tasta Night. Rezultatul oricarei batalii este aratat in zorii zilei urmatoare.

Poporul din tinutul Midnight poate fi mai pe larg in trei categorii: The Foul, The Free and The Fey.

The Foul - sint formati din cavaleria si razboinicii Iceguard ai lui Doomdark. Ei sint in numar de 250.000 si nici unul dintre ei nu poate fi recrutat de partea ta.

Se afla multi Lords of the Free. In mod general ei pot fi gasiti la citadele in sudul tinutului Midnight si prin imprejurimi. Unii din acesti lorzi pot fi recrutati de catre Luxor si de obicei de oricare alt Lord of Free recrutat anterior sub flamura lui Luxor. Lorzii recrutati din imprejurimi au armate mici si sint mai putin folositori in lupta decit cei din citadele.

The Fey traiesc exclusiv in padurile din Midnight. Lor nu le place sa se amestece in afacerile celor din Free dar nu-l iubesc deloc pe Doomdark. The Fey pot fi ademeniti numai de alti Fey. Jucatorul ii va incredinta aceasta misiune lui Corleth. The Fey pot sa mearga prin paduri mai repede decit oricare alte personaje din Midnight. Este important sa observam aici ca armatele lui Doomdark nu se aventureaza niciodata prin paduri.

Desi Doomdark controleaza nordul tinutului Midnight, aici mai sint citiva lorzi care au ramas ferm neutri in aceasta regiune, dar ei trebuie recrutati mai devreme in cursul jocului, altfel vor fi infrinti de armatele lui Doomdark. Dintre acestia Lord Dreams (un Fey) este unul din cei mai folositori ca si Lord Gloom (un Free Lord). Alte personaje ce pot fi recrutate pentru a te ajuta la alungarea lui Doomdark sint: unul din

WISE, un dragon, un Skulkrin si The Utarg of Utarg. Acesta din urma este "nealiniat" dar poate fi ademenit sa lupte impotriva lui Doomdark de catre Luxor. Atentie insa, daca Ice Fear devine prea puternic, el ar putea dezerta pentru a trece de partea lui Doomdark.

In sfirsit, Midnight n-ar fi un tinut autentic daca n-ar misuna prin el si ceva animale salbatice: lupi, dragoni si Skulkrin-i pot citeodata sa sara la gitul unor calatori singuratici.

SA INCEPEM !

Jocul incepe cu cele patru personaje ale tale la Tower of the Moon, in The Forest of Shadows (partea vestica a hartii). Cel mai bine este sa incepi jocul incercind sa indeplinesti ambele obiective, asta pentru a pastra deschise optiunile pentru orice imprejurare, daca ceva nu merge cum trebuie. Cel mai bun lucru pentru Morkin este sa se apropie de Tower of Doom (partea de vest a hartii). Farflame the Dragonlord si Fawkrin the Skulkrin pot sa-l ajute pe Morkin in quest-ul sau si ambele aceste personaje pot fi gasite de-a lungul drumului. Farflame poate fi gasit la Tower of Dodrak in muntii Dodrak in timp ce Fawkrin de obicei este gasit calatorind prin Plains of The Moon (tinutul Moon este foarte frumos de privit).

Deasemenea este demn de luat in seama o calatorie mai pe indelete prin Forest of Lotboril pentru a-l recruta pe Lord Lothoril care poate pune la dispozitie o mica armata pentru protectia lui Morkin.

Finalul calatoriei catre Tower of Doom trebuie facut de Morkin singur. Orice armata care il insoteste pe Morkin risca sa fie spulberata de fortele lui Doomdark si sa puna misiunea in pericol. Cind il controlezi pe Morkin este bine sa eviti sa te lupti cu cineva, de la armatele lui Doomdark pina la lupi, dragoni sau Skulkrin-i.

Cind repurtezi o victorie militara primul lucru pe care trebuie sa-l faci este sa recrutezi cit mai multi lorzi si armate posibile. Este important sa aperi fiecare citadela si sa te feresti de fortele lui Doomdark fara multi aliati de nadejde, asa ca datorita marimii impresionante a jocului este bine sa-l lasi pe Doomdark sa alerge degeaba de colo-colo si in acest timp sa pui mina pe cit mai multi lorzi. De asemenea, o buna strategie este sa-i imprastii fortele lui Doomdark pe o suprafata cit mai mare.

Cea mai buna idee pentru a recruta un numar cit mai mare de lorzi si armate cit mai repede este de a imprastia personajele tale si sa le trimiti in diferite directii. Cind ai recrutat deja mai multe personaje, trimite-le si pe acestea in alte directii pentru a recruta alte personaje la rindu lor. In asa fel poti impinzi sudul tinutului Midnight de personaje si armatele lor in decurs de citeva zile.

Cind crezi ca ai recrutat destui lorzi si armate, alege un loc de intilnire (citadela din Ithrorn in Plains of Ithril este un loc bun). Lasa toate personajele tale aici si indreapta-te apoi in viteza spre Ushgarak, asigurindu-te ca ai lasat in urma ta celelalte personaje la intervale regulate asa incit sa fie gata pentru batalia finala.

De exemplu, la inceputul jocului trimite-l pe Corleth citeva leghe la North in padurea Shadows. Aici il gaseste pe Lord Shadows - pe care il recruteaza. Shadows poate fi folosit ca escorta pentru Morkin. Apoi trimite-l pe Corleth in The Forest of Thrall ca sa-l recruteze pe Lord Thrall si apoi mai sus catre Forest of Whispers ca sa-l recruteze pe Lord Whispers. In final trimite-l la citadela din Ithrorn sa astepte alti lorzi si armate.

Rothron trebuie sa fie trimis spre NE sa-l recruteze pe Lord Blood apoi amindoi trebuie trimisi SE sa-l recruteze pe Shimeril. Feriti-va sa luati orice personaj sau armata prin trecatoarea dintre muntii Dodrak si Ithril. Doomdark are o enorma forta militara stationata aici care avanseaza cu rapiditate spre sud, decimind orice gaseste in calea ei.

Cineva poate fi trimis la Citadel of Dreams sa-l recruteze pe Lord of Dreams inainte de a merge la Ithrorn, in timp ce altii pot sa mearga la Mountains of Kumar sa-i recruteze pe lorzii Marakith, Kumar si Herath. Cind il iei pe Lord Dreams catre Citadel of Ithrorn, ia-l si pe Lord Athoril in drumul tau.

Luxor trebuie trimis in SE sa-l recruteze pe Mitharg apoi in SW sa-l recruteze pe Gard. Acum trimite-l pe Luxor catre E spre Xajorkith recrutind pe toti lorzii intilniti pe drum.

Daca te afli dupa o rapida victorie militara, Xajorkith va trebui sa fie abandonata. Pentru a apara aceasta citadela trebuie o forta substantiala si lasind in spate o armata asa de mare iti va reduce substantial eficienta in lupta in drum spre Ushgarak. De altfel, cu cit Doomdark ia in stapinire mai mult din tinutul Midnight, Ice Fear devine din ce in ce mai puternic.

Du-l pe Luxor prin Forest of Dregrim si recruteaza-l pe Lord Dregrim inainte de a te apropia de Utarg of Utarg. Apoi indreapta-te spre Ithrorn.

Indata ce toate armatele (sau toate armatele pe care le-ai folosit pentru campania militara) s-au adunat la Ithrorn, mai pierzi putin timp sa ti le organizezi in asa fel incit cei mai viteji lorzi sa aiba cele mai mari armate. O data ce ai terminat toate cele de mai sus esti gata pentru asaltul final asupra lui Doomdark. Noroc deci - se pare ca ai mai multa nevoie ca oricind in acest joc.

TASTELE

- E - Look Displays - iti arata privirea ochiului personajului curent in directia in care este cu fata. Citeva rinduri de text apar in partea de sus a ecranului care detaliaza locatia unde te afli. In timpul optiunii Look poti sa rasucesti un personaj sa priveasca in alta directie folosind Busola (tastele aferente - mai jos).

- Tastele 1 - 8 - Busola corespunde la 8 pozitii ale busolei. Folosite impreuna cu optiunea Look, arata: 1=North 2=North-East 3=East 4=South-East 5=South 6=South-West 7=West 8=North-West

- W - Night - apasa aceasta tasta dupa ce ai rezolvat toate problemele zilei. In acest timp Doomdark va face miscarile sale. Rezultatul oricarei batalii este aratat in zorii zilei urmatoare.

- M - Select - iti arata o lista a personajelor pe care le ai sub control impreuna cu tastele cu care poti sa-i selectezi. Cind una din tastele selectate este apasata, screen-ul se schimba imediat pe optiunea Look a personajului selectat. Luxor, Morkin, Corleth si Rorthron au selectia lor proprie a tastelor care este disponibila fara a mai trece prin optiunea M Select. Deci: C - Luxor; V - Morkin; B - Corleth The Fey; N - Rorthron The Wise.

- Q - Move - Misca personajele selectate o locatie inainte in directia in care sint cu fata. Aceasta optiune nu este disponibila daca personajul este epuizat fizic pentru a se mai misca, sau daca drumul este blocat de un inamic sau o armata nerecrutati inca sau de animale salbatice.

- T - Choose - prezinta o lista de optiuni speciale neacoperite de notiunile de baza Look si Move.

Aceste optiuni speciale depind de situatia in care se afla personajul curent selectat. Aceste optiuni pot cuprinde: afla locatia curenta unde se afla la un moment dat personajul, ascunde-te (disponibila numai pentru personaje singure, fara armate), ataca un inamic, recruteaza un Lord, repara daunele s.a.m.d. Alegerile optiunilor mai reflecta de asemenea caracterul si personalitatea personajelor. De exemplu, un caracter las n-ar fi dispus sa atace un inamic chiar atunci cind este incercuit.

- R - Think - cind este apasata aceasta tasta, foarte mult din screen se umple cu text. Acesta va arata detalii privind personalitatea personajului selectat, starea lui de sanatate, locatia unde se afla, armatele pe care le conduce, bataliile duse in ultimele 24 ore si locatia imediat urmatoare din fata lui.

- D - Load - esti intrebat daca vrei sa incarci jocul salvat anterior. Raspunde folosind Yes/No prin taste. Daca este "Yes" porneste banda pe care se afla jocul salvat anterior. O data incarcat, jocul porneste exact de la momentul in care l-ai lasat data trecuta.

- S - Save - salveaza pe caseta pozitia curenta. Cind este apasata aceasta tasta, apare un screen care iti spune ce sa faci in continuare. O data ce un joc a fost salvat, computerul iti cere sa verifici ce ai salvat. Intoarce-te cu banda in pozitia de unde a inceput salvarea si apasa "Play". Data din jocul Lords of Midnight este salvata cu Header asa ca nu uitati sa dati o eticheta. Este de

asemenea recomandat sa pastrati jocuri salvate separat pe diferite casete.

Lords of Midnight contine atit de multe Data incit nu mai este posibil sa gasim locatii in RAM pentru a tine o copie a conditiilor de start ale jocului in asa fel incit daca ai dat gres pe parcurs sa-l mai reiei in aceleasi conditii ca mai inainte. De altfel, poti sa reiei jocul la simpla apasare a unei taste. In locul acestei optiuni extreme, poti sa incarci din nou intregul joc in cel vechi sau sa incarci jocuri salvate anterior in diferite faze. Daca crezi ca esti inca incepator si ai nevoie de cam multe starturi noi, atunci salveaza pe casete mai multe jocuri in faza incipienta ca sa ai de unde alege apoi.

- G - YES
- J - NO

Si cu asta va doresc "HAPPY ADVENTURING FOUGHTS AND TAKE CARE !"
Sa speram ca in curind va dau si rezolvarea la continuarea acestui magnific joc - "Doomdark's Revenge" - care este, va asigur, cel putin la fel de buna.

Bye, bye !!!

CARACTERE SI... CARACTERE

by Andrei Columban

Programul urmator permite scrierea cu caractere inclinate sau cu caractere "fantoma". Pentru cei care dispun de programul Art Studio, se poate crea un set de caractere de orice forma si de orice inclinare doriti cu ajutorul acestui program. Apoi se salveaza setul de caractere pe caseta, utilizind optiunea "Save file..." din meniu.

Cind dorim sa-l utilizam, se incarca de pe banda in memorie cu LOAD"" CODE si se dau comenzile:

POKE 23606, (L din "adresa"):POKE 23607, (M din "adresa")-1

unde M si L reprezinta Most Significant Digit, respectiv Less Significant Digit din "adresa", adica:

adresa = L+256*M

```
10 CLEAR 59999
20 FOR i=60821 TO 60879: READ k: POKE i, k: NEXT i
30 FOR f=60905 TO 60942: READ m: POKE f, m: NEXT f
40 DATA 1, 0, 3, 17, 96, 234, 33, 0, 61, 237, 176, 33, 96, 233, 34, 54, 92, 201
50 DATA 205, 126, 237, 33, 88, 237, 1, 248, 2, 126, 43, 86, 35, 178, 229, 33, 0, 61, 9, 86, 225,
   170, 119, 43, 11, 120, 177, 32, 236, 33, 96, 234, 1, 249, 2, 17, 95, 234, 237, 176, 201
60 DATA 205, 149, 237, 33, 96, 234, 1, 248, 2, 125, 61, 230, 6, 87, 203, 42, 126, 245, 62, 0, 178,
   241, 40, 5, 203, 39, 21, 32, 251, 31, 119, 35, 11, 120, 177, 32, 228, 201
```

Observatie:

RANDOMIZE USR 60839 - scriere "fantoma"
RANDOMIZE USR 60905 - scriere "inclinata"
RANDOMIZE USR 60821 - scriere normala

Tips & Tricks



A nice cool 'YO' goes ta ya from Danny Kid (ex - da best in 64's), now havin' da hotest stuff on PC !!!

OK, ortaci butonari... Almanahul asta este pur si simplu invadat de 'spectrum'.

Nu vreau sa va simtiti descurajati, dezamagiti sau (Doamne fereste!) umiliti pentru ca aveti C-64 (165x200x16, 3 canale de sunet + joystick). Este adevarat, nu prea au aparut multe POKE-uri de C-64 in numerele revistei noastre, dar eu personal va promit ca voi incerca sa "corectez" acest neajuns, sustinind (incepind cu acest almanah si continuind cu numerele viitoare ale revistei), propria mea rubrica de TIPS & TRICKS...

Iata un amanunt important. Reset-ul la C-64 nu sterge memoria, ci doar reseteaza VIC-ul, SID-ul si vectorii de sistem din pagina zero. Ca atare, putem relua jocul (in 99% din cazuri), printr-o simpla comanda SYS !... Reset inseamna scurtcircuitarea pinilor 1 si 3 din User-Port (situati pe partea de sus a mufei, stind in fata calculatorului, privind de sus si numarind de la dreapta spre stinga). "*" inseamna incarcarea jocului + RUN + RESET. Apoi, introduceti POKE-urile si reporniti jocul prin SYS-ul indicat. Simplu, nu ? (aveti insa mare grija sa atingeti EXACT pinii indicati, altfel pot apare diferite probleme neplacute).

1. 1942 (*)
- vieti infinite = POKE 5806,234:POKE 5807,234
- anulare coliziune sprite-uri = POKE 3237,169:POKE 3239,0:POKE 5765,234:POKE 5766,169:POKE 5767,0
- restart = SYS 2640

2. 1943 (*)
- vieti infinite = POKE 34864,234:POKE 34865,234:POKE 34866,234:POKE 34867,234:POKE 34868,234
- anulare coliziune sprite-uri = POKE 39312,208
- energie infinita player #1 & #2 = POKE 43368,96 / POKE 43405,96
- sectorul de start (0-31) = POKE 32771,x
- restart = 32768

3. ACE - **Pentru a zbura cu 2000mph fara a folosi combustibil, zburati la o altitudine minima de 51000 feet, opriti thrust apoi, cind indicatorul arata drept in jos, mariti thrust la maximum pina cind viteza ajunge 1700, opriti thrust, acum avind 2000mph.**

4. ACE II - **Pentru vieti infinite, scrieti in tabela de high- score numele hamsterului programatorilor - "Dusty Bug".**

5. ALIENS - **Pentru a avansa la urmatorul nivel, apasati tasta RESTORE si apoi ↑(CTRL).**

6. ARCANA (*)
- vieti infinite = POKE 12933,0:POKE 12934,2
- timp infinit = POKE 28465,76:POKE 28466,70:POKE 28467,10
- restart = SYS 4096

7. ARKANOID II - Revenge Of Doh - Pentru vieti infinite, introduceti in tabela de high-score, "DEBBIE S".

8. ARMALYTE (*)
- invincibilitate = POKE 60121,96:POKE 40960,120:POKE 1024,120:POKE 1025,169:POKE 1026,54:POKE 1027,133:POKE 1028,1:POKE 1029,76:POKE 1030,0:POKE 1031,160
- restart = SYS 1024 (nivelul 1 va arata stricat, dar celelalte vor fi OK)
- muzica :

```
10 POKE 54296,15:SYS 49152
20 SYS 49241
30 FOR a=0 TO 5:NEXT a
40 GOTO 20
```

9. BLUE MAX (*)
- combustibil nelimitat = POKE 17925,173
- bombe nelimitate = POKE 25584,173
- no damage = POKE 17438,0
- restart = SYS 32768

10. BMX KIDZ (*)
- timp nelimitat = POKE 9004,234:POKE 9005,234:POKE 9006,234
- sabotare computer = POKE 10723,0
- restart = SYS 24586

11. BOMBJACK (*) - cu restart inclus pentru fiecare tip
- anulare coliziune sprite-uri = POKE 5693,255:POKE 5694,255:POKE 5695,255:SYS 2096
- vieti infinite = POKE 5112,0:SYS 3101
- "fat" Jack = POKE 3382,96:POKE 53271,255:POKE 53277,255:SYS 2096
- Jack va sta si va asculta muzica = POKE 5112,234:SYS 3101
- remix muzica = POKE 5115,123:POKE 5112,123:SYS 3101

12. BOMBJACK 2 (*) - cu restart inclus pentru fiecare tip
- energie infinita = POKE 10715,234:POKE 10716,234:POKE 10717,234:SYS 15146
- vieti infinite = POKE 7053,200:SYS 39712 sau POKE 7053,200:SYS 3303
- sprite-uri enorme = POKE 3382,96:POKE 53271,255:POKE 53277,255:SYS 3303

13. BONECRUNCHER
password-urile pentru nivelele 2-22
- Golemstench / Morphicle / Golemkiller / Scarab / Webofdeath / Monsterparty / Caveofdoom / Underground / Deathchamber / Golemscave / Hornslut / Slimehole / Bloodsmell / Bonepowder / Nightmare / Monsterbreed / Thunderstorm / Creepycave / Liquidisation / Megamaze / Stratagem.

14. CYBERNOID
- vieti infinite = redefiniti tastele in ordinea Y X E S
- muzica

```
10 FOR a=49152 TO 49190:READ b:POKE a,b:NEXT a
20 INPUT"Melodia 0-1",m
30 POKE 49158,m:SYS 49152
40 DATA 120, 169, 53, 133, 1, 169, 0, 32, 0, 174,173,18,208,201
50 DATA 100, 208, 249, 238, 32, 208, 32, 152, 174, 169, 1,141,32
60 DATA 208,206,32,208,76,10,192
```

15. CYBERNOID II (*)
- vieti infinite + start de pe orice nivel

```
10 FOR a=272 TO 316:READ b:POKE a,b:NEXT a
20 INPUT"Nivelul",l
30 POKE 310,l:SYS 272
40 DATA 32, 86, 245, 169, 30, 141, 187, 4, 169, 1, 141, 188,4,96,169,76
50 DATA 141, 24, 2, 169, 48, 141, 25, 2, 169, 1, 141, 26,2,76,0,2
60 DATA 169, 165, 141, 237, 78, 169, 0, 1, 141, 227,7,108,252,255
```

- vieti infinite (mai simplu) = redefiniti tastele in ordinea Y G R O sau O R G Y
- muzica

```
10 FOR a=49152 TO 49190:READ b$
20 l=ASC(LEFT$(b$,1)):l=l-55:IF l THEN l=l+7
30 r=ASC(RIGHT$(b$,1)):r=r-55:IF r THEN r=r+7
40 v=(l*16)+r:POKE a,v:NEXT a
50 SYS 49152
60 DATA 78, a9, 0f, 8d, 18, d4, a9, 17, 8d, 14, 03,a9,c0,8d,15,03
70 DATA 58, a9, 4b, 8d, b5, dc, 60, a9, 35, 85, 01,20,26,a6,a9,37
80 DATA 85,01,a9,3b,4c,31,ea
```

16. ENDURO RACER (*)
- timp nelimitat

```
10 a=528
20 READ b:IF b=-1 THEN POKE 157,128:SYS 528
30 POKE a,b:a=a+1:GOTO 20
```

40 DATA 169, 29, 141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3,32,86,245
50 DATA 169, 11, 141, 206, 1, 169, 34, 141, 207,1,96,72,77,80
60 DATA 169, 165, 141, 183, 40, 76, 235, 2,-1

17. FAIRLIGHT (*)
- vieti infinite = POKE 34413,234:POKE 34414,234:POKE 34420,234:POKE 34421,234
- restart = SYS 20992

18. FUTURE KNIGHT
- vieti infinite = apasati simultan B U G 8 7 (border-ul devine gri si in loc de "knight" apare "cheats")

19. HACKER II
- "logon please" = 00987 / Title / Demo / Cover / Pam / Wami / Dame / Gomes
- in timpul jocului = Red7 / White6 / Blue1 / White50 / 07041776

20. HAWKEYE (*)
- vieti infinite = POKE 7468,173
- arme infinite = POKE 6105,189
- restart = SYS 23558

21. I, BALL (*)
- bile infinite = POKE 20669,234:POKE 20670,234
- bile mai mari = POKE 18133,255
- timp nelimitat = POKE 21916,234
- restart = SYS 16939

22. I, BALL II (*)
- vieti infinite = POKE 38895,165:POKE 34394,234:POKE 34395,234:POKE 34396,234
- smart bombs = POKE 46254,165
- miscare inainte = POKE 39422,0
- anulare coliziune sprite-uri = POKE 34380,169:POKE 34381,0
- restart = SYS 34050

23. INTO THE EAGLE'S NEST (*)
- vieti infinite + munitie + invincibilitate

```
1 a=528
2 READ b:IF b=-1 THEN POKE 157,128:SYS 528
3 POKE a,b:a=a+1:GOTO 2
4 DATA 169, 29, 141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3, 32,86,245
5 DATA 169, 11, 141, 206, 1, 169, 34, 141, 207,1,96,72,77,80
6 DATA 206, 9, 70, 206, 231, 80, 206, 130, 81, 206, 176,99,206,92,70,76,235,2,-1
```

24. IO (*)
- vieti infinite = POKE 25117,254:POKE 24932,2
- start cu toate armele = POKE 24964,2
- restart = SYS 24586
- invincibilitate = POKE 27018,169
- RUN/STOP avansare nivele = POKE 26088,219:POKE 26089,97
- restart pentru ultimele doua optiuni = SYS 2512

25. KNIGHT GAMES 2
- password-urile pentru nivelele 2,3 sint EBW251 si XFG606

26. LEVIATHAN (*)
- vieti infinite

```
10 FOR a=608 TO 616:READ b:POKE a,b:NEXT a
20 SYS 62806:POKE 1671, 145:POKE1676,243
30 DATA 32,0,4,169,165,141,40,178,96
```

27. MYSTERY OF THE NILE
- cele 3 password-uri sint: HD576172V / HD576171V / HD576170V

28. NORTHSTAR
- vieti infinite = POKE 23515,173
- restart = SYS 16384

29. OPERATION WOLF (*)
- bombe infinite = POKE 34952,165
- proiectile infinite = POKE 35103,165
- cartridge-uri infinite = POKE 35107,173
- timp nelimitat = POKE 36007,165
- restart = SYS 16960

30. RICK DANGEROUS (*)
- proiectile infinite = POKE 10886,173
- dinamita infinita = POKE 11193,173
- vieti infinite = POKE 2793,173
- restart SYS 24480

31. ROBOCOP
- pentru 'cheat' introduceti in tabela de high score "SUEDEHEAD" sau "DISAPPOINTED"

32. R-TYPE (*)
- vieti infinite = POKE 12865,173:POKE 12957,173
- fara coliziune = POKE 12700,96
- restart = SYS 32768

33. SAMURAI WARRIOR (USAGI YOJIMBO) (*)
- energie nelimitata = POKE 15502,96:POKE 15507,255
- restart = SYS 24576

34. SAVAGE - cele doua coduri de acces pentru nivelele 2 si 3 sint SABATTA si PORSCHE.

35. TAIPAN (*)
- vieti infinite = POKE 4952,177:POKE 4980,177
- restart = SYS 2055

36. THUNDERBLADE (*)
- vieti infinite = POKE 8500,44:POKE 13135,44:POKE 13622,44
- restart = SYS 4096

37. THUNDERCATS (*)
- vieti infinite = POKE 35088,173
- restart = SYS 2061

38. TRAPDOOR (*)
- vieti infinite = POKE 14914,96
- restart = SYS 14336

39. WIZBALL (*)
- vieti infinite = POKE 9652,36
- restart = SYS 2051

Daca aveti rabdare sa introduceti acest listing in 'C' veti obtine niste efecte deosebite.

```
/*
* SGLASS.C
*
***********************************************************
***********************************************************
*
*   This is a test of recursion in C. It draws a figure, changes
*   the size, and then redraws it. The redraw is done by a
*   recursive call. It draws diamonds and boxes on a blue screen.
*
*
*
*/
#include ath.h
#include .h
#include graph.h
#include .h

#define ESC 27
int RR;                     /* ret area for random() subroutine */
int box_point(int,int,int); /* Recursive subroutine */
int box_box(int,int,int);   /* Same */
int getkey(void);           /* Get decoded keypress no echo */
int random(int);            /* Generate Random Number 0_RR_n */
int HC,CH;                  /* ret areas for color and char */
int max_col,max_row,limit,size,osize,distfact,x,y;
int in_size,o_size,unoo,onoo;

/*********************************************************************/
/*              main                        */
/*********************************************************************/

main(void)
{

  HC = 0;              /* HC is used for setting the color */

  /* CHANGE THE NEXT TWO CONSTANTS FOR NON-EGA    */

  max_col = 640;       /* max col on EGA */
  max_row = 350;       /* max row    */

x = max_col/2;     /* middle   */
y = max_row/2;
 distfact = 2;       /* multiplier for distance */
   size = 75;        /* max size to grow to   */
  osize = 50;        /* same         */
```



```
  limit = 1;          /* min. size of box - one row/col */

  in_size = 1;        /* starting size      */
  o_size  = 49;       /* same              */
  unoo = 1;           /* one - changed from + to -  */
  onoo = 1;           /* same, for other drawing    */

  /* CHANGE THE CONSTANTS BELOW FOR NON-EGA      */

_setvideomode(_ERESCOLOR);   /* set to EGA high res */
_setbkcolor(_LIGHTBLUE);     /* set background to _..*/
_clearscreen(_GCLEARSCREEN); /* clear screen     */


HC = 1;               /* starting color [ BLUE] */



/********************************/



while (1)             /* until key hit    */
  {
 HC = random(16);          /* get random color      */
 _setcolor(HC);            /* set color for DIAMOND   */
 box_point(x,y,in_size);   /* call diamond draw      */
 in_size += unoo;          /* add [ or subtract ] one   */
 if(in_size == size) unoo = -1; /* if max, switch to subtract  */
 if(in_size == 1)   unoo = 1;  /* if min, switch to add    */

 HC = random(16);          /* get random color     */
 _setcolor(HC);            /* set color for BOX    */
 box_box(x,y,o_size);      /* call box draw      */
 o_size += onoo;           /* add[ or subtract] one    */
 if(o_size == osize) onoo = -1; /* if max, set to subtract   */
 if(o_size == 1)   onoo = 1;  /* if min, set to add     */



if (kbhit() )            /* check for keyboard hits   */
 {
  CH = getkey();
  if (toupper(CH) == 'P')
   CH = getkey();       /*  pause  */
  if (CH == ESC)        /*  done  */
  {
  _setvideomode(_DEFAULTMODE);
  exit (0);
```

```
  }
 }
/* end the while and main                    */
   }

}


/*****************************************************************/
/*              box_box - draw boxes            */


box_box(col_inpt,row_inpt,siz)
  int col_inpt,row_inpt,siz;
{
int newsz,d,delay;
newsz=d=0;


/* check for limits */
if (     siz  limit   &&
   col_inpt+siz  max_col &&
   col_inpt-siz  0     &&
   row_inpt+siz  max_row &&
   row_inpt-siz  0 )
    {



   _moveto(col_inpt+siz,row_inpt-siz);      /* draw box*/
   _lineto(col_inpt+siz,row_inpt+siz);
   _lineto(col_inpt-siz,row_inpt+siz);
   _lineto(col_inpt-siz,row_inpt-siz);
   _lineto(col_inpt+siz,row_inpt-siz);



d = distfact*siz;     /* d represents 2 * curr size  */
newsz = siz/2;        /* halve the size of the box   */

/* The following is the recursive part of the call        */

box_box(col_inpt,row_inpt-d,newsz);  /* to the top   */
box_box(col_inpt,row_inpt+d,newsz);  /* to the bottom*/
box_box(col_inpt+d,row_inpt,newsz);  /* to the right */
box_box(col_inpt-d,row_inpt,newsz);  /* to the left  */
    }
 }

/*****************************************************************/
```

hobBIT

```
/*             box_point - draw diamonds          */
/*           [ same as box_box, essentially       */



box_point(ccol,rrow,ssiz)
    int ccol,rrow,ssiz;
{
int news,dd,ddly;
news=dd=ddly=0;

if(    ssiz  limit   &&
  ccol+ssiz  max_col &&
  ccol-ssiz  0       &&
  rrow+ssiz  max_row &&
  rrow-ssiz  0)
 {

  _moveto(ccol+ssiz,rrow);          /* draw diamond */
  _lineto(ccol,rrow+ssiz);
  _lineto(ccol-ssiz,rrow);
  _lineto(ccol,rrow-ssiz);
  _lineto(ccol+ssiz,rrow);


  dd = distfact*ssiz;
  news = ssiz/2;

  box_point(ccol,rrow+dd,news);       /* to the bottom*/
  box_point(ccol,rrow-dd,news);      /* to the top   */
  box_point(ccol-dd,rrow,news);      /* to the left  */
  box_point(ccol+dd,rrow,news);       /* to the right */

 }
}


/*        MISC SUBROUTINES                  */
/************************ getkey - get key press*******************/

getkey()            /* Get decoded keypress no echo */
{
  int CH;

  CH = getch();
  if (CH == 0)
    CH = 1000 + getch();
  return(CH);
```

```
/************************* random - generate random nbr ************/

int random(RR)              /* Generate Random Number 0-RR */
int RR;
{
  int s;
  long t;

  s = rand();               /* get nbr 0 - 32768          */
  t = (long) s * RR / 32768;  /* mult it by input, divide by max */
  return((int) t);          /* ret nbr between 0 and input nbr */
}
```

ANALIZATOR DE HEADER

by Bogdan Horotan

Este util aflarea unor informatii despre cod; poate fi folositor unora care doresc sa se initieze in hacking. Cei care au un +2 (sau +3) trebuie sa selecteze modul 48K, deoarece pot apare probleme la tastarea in +3 BASIC.

```
1   REM HB-SOFT
5   POKE 23613,56:POKE 23614,0
10  CLS:LET st=61440:BORDER 0:PAPER 0:INK 6:PRINT AT 0,1;"HDC 'ANALIZATOR HEADER'";OVER 1;AT 0,1;"--------------------------"
20  PRINT AT 10,1;PAPER 6;INK 0;"Alegeti un Header; Apasati PLAY"
30  RESTORE:FOR f=0 TO 14:READ A:POKE f+40960,a:NEXT f:RANDOMIZE USR 40960
40  CLS:BORDER 0:PAPER 0:INK 7:PRINT AT 0,1;"HDC 'ANALIZOR HEADER'";OVER 1;AT 0,1;"------------------------"
44  REM * identificarea fisierului
50  IF PEEK st=0 THEN LET t$="Program"
51  IF PEEK st=1 THEN LET t$="Number Array"
52  IF PEEK st=2 THEN LET t$="Character Array"
53  IF PEEK st=3 THEN LET t$="Bytes"
55  PRINT AT 5,0;"TIPUL FISIERULUI ESTE: ";t$
60  REM * numele fisierului
63  PRINT AT 7,0;"Numele fisierului este: ";
65  IF PEEK (st+1)=255 THEN PRINT PAPER 6; INK 0;"NU EXISTA":GO TO 70
66  FOR f=st+1 TO st+10
68  IF PEEK f THEN POKE f,32
69  PRINT PAPER 6;INK 0; CHR$(PEEK(f));: NEXT f
70  REM * inceputul fisierului
74  LET start=((PEEK (61454))*256)+PEEK 61453
75  PRINT AT 9,0;"Fisierul incepe la locatia: ";start
79  LET len=((PEEK(61452))*256)+PEEK 61451
80  PRINT AT 11,0;"Lungimea fisierului: ";len;"bytes"
90  PRINT AT 13,0;"Fisierul se termina la locatia: ";len+start
100 PRINT AT 15,0;"Se citeste in continuare": GO TO 30
9000 DATA 221, 33, 0, 240, 17, 17, 0, 175, 55, 205, 86, 5, 48, 242, 201
9997 SAVE "ANALIZOR" LINE 0
9998 STOP
9999 CLS:FOR f=0 TO 17:PRINT PEEK(f+61440);" ";:NEXT f
```


BOGGIT

by Emil Matara

Hallo, all the adventurers ! Iata solutia completa la un joc care la noi nu s-a prea jucat (in lipsa unei solutii, banuiesc), dar care in alte parti a facut ravagii. Solutia nu-mi apartine deci este corecta. Here we go, folks !

PART ONE

1.THE TUNNEL - LIKE HALL
Pentru a parasi tunelul, trebuie sa stii combinatia corecta a cifrului de la usa. Cheia combinatiei se afla in jurnalul din cufar. OPEN CHEST si apoi CLIMB INTO CHEST pentru a lua jurnalul. READ DIARY si veti vedea o lista cu trei date aniversare. 1985 nu a fost an bisect, asa ca data 29/02/85 este falsa, dar este combinatia corecta la cifrul usii. Cind te afli in aceasta parte a jocului, GRANDALF soseste si aduce o cutie cu bomboane de ciocolata explozive. Ai la dispozitie doar citeva mutari pentru a arunca cutia. Deci THROW CHOCOLATES inainte de a exploda si a-ti termina quest-ul. S duce la toaleta dar nu te grabi sa te duci deocamdata ! DIAL 29285 si apoi GO OUT.

2 OUTSIDE THE BOGGIT HOLE
SAY 0 cind esti intrebat de valoarea unui anumit tezaur al lui THORNY al XIV-lea. Noteaza ce-ti spune teologul. Intoarce-te acum in...

3 THE ROUND GREEN TOILET
Mergi spre N (North) ca sa te intorci in 1. Vorbeste cu THORNY si GRANDALF si spune-le sa te urmeze (FOLLOW ME) inainte de a pleca in quest si apoi mergi spre E din 2 catre:

4 GLOOMY LANDS
Mergi spre N.

5 GLOOMY FOREST
Cind dai cu ochii de troll-i ai nevoie de raspunsul la indiciul teologului: SAY LUX. Asta ii binedispune pe troll-i si poti in acest timp sa CLIMB INTO CAULDRON pentru a GET KEY si apoi CLIMB OUT; indreapta-te catre N din nou.

6 TROLL PATH
Aici se afla usa, asa ca UNLOCK DOOR, OPEN DOOR (cam laborios, nu?) si GO NORTH pentru a intra.

7 TROLL'S APARTMENT
Aici este o fringhie care se va dovedi foarte folositoare ulterior, asa ca GET ROPE inainte de a te intoarce in 5 si a porni spre E.

8 EDGE OF WILBERLAND
Mergi spre E din nou pentru a ajunge la:

9 SECRET VALLEY OF RIVENDULL
Mergi apoi spre N pentru a intra in:
10 SMELROND'S HOUSE
Aici trebuie sa-i vorbesti lui SMELLY si el iti va da un prinz pe care trebuie sa-l



maninci. Mergi in S pentru a ajunge in 9 dupa care continua sa mergi spre E.

11 WESTERN ENTRANCE TO WIFFY MOUNTAINS
Te afli acum aproape de un labirint de poteci montane. Iti trebuiesc trei obiecte de aici: o carte de credit, o tigara si o carte de securitate. Urmind ruta:
S / S (CREDIT CARD) / N (CIGARETTE) / N / E / S (SECURITY CARD) / N / W, te vei duce spre BEORN'S HOUSE. Apoi GO IN.

12 BORN'S CUPBOARD
Ia sandwich-ul cu marmelada (nu-l minca !). In acest moment ai completat tot ceea ce ai avut de facut in partea intii. Deci acum OUT / W / W / N pentru a ajunge la CAVE.

13 CAVE
Aici este locul in care poti trece in partea a doua a jocului. Tasteaza citeva comenzi pentru a ramine in pestera si un troznet puternic se va auzi. Mai departe SAVE data pentru a avea ce incarca in:

PART TWO

1 IN THE GOBLIN'S DUNGEON
Aici trebuie sa sapi (DIG) podeaua acoperita cu nisip care releva o trapa. SMASH TRAPDOOR releva TORCH si GOBLIN'S CASH - ia-le pe amindoua. EXAMINE TORCH disloca bateria dinauntru si un GOBLIN fuge afara cu o torta. INSERT BATTERY are ca efect inserarea bateriei in SWORD care incepe sa straluceasca. THROW ROPE este o actiune necesara in acest moment, pina cind se leaga bine de marginea ferestrei. PULL ROPE coboara fereastra pina la nivelul in care poti sa te catari si sa treci prin ea spre:

2 THE DARK WINDING PASSAGE
Fii sigur ca ai luat fringhia fiindca ea este singura modalitate de a scapa in momentul cind esti capturat. GO SW spre:

3 THE BIG GOBLIN'S CAVERN:
Aici vei gasi un ou. GET EGG si intoarce-te in 2. Pentru a ajunge la GOBLIN'S GATE de aici (vezi PASSAGE) mergi: E / W / W / U

4 THE PASSAGES...
Acestea formeaza un labirint. Inainte de a merge spre partea a treia ai nevoie sa iei THE GOLDEN RING. Din 2 mergi: SE / N / SE / E / SE / E pentru a da de inel. In orice moment poti fi capturat si intors la locatia 1. Atunci repeti figura cu fringhia pentru a te reintoarce la PASSAGES, mereu aducindu-ti aminte sa GET ROPE dupa ce ai folosit-o. Daca GOLDBUM iti spune ghicitoarea lui inainte de a fi luat oul si inelul atunci butoneaza AFRICAN or EUROPEAN. Daca iti spune a doua ghicitoare in momentul cind ai cele doua obiecte, butoneaza DELTA4. Aceasta te va duce in lumea reala, mai precis in apartamentul lui FERGUS (programatorul jocului) din SWANMORE unde ii vei intilni pe COLIN si JUDITH (umor englezesc tipic !). Poti sa te fitii prin camere si butoneaza BOGGIT pentru a te reintoarce in joc. Te vei gasi atunci la GOBLIN'S GATE.

5
GOBLIN'S GATE AND BEYOND
Mergi U si te vei gasi in virful unui copac. Asteapta pina ce un vultur te ia si te duce. El te va depune in cuibul sau si te va lasa singur un timp pentru a cauta o tigva pe care sa o foloseasca drept toaleta (mai zi ceva !). La intoarcerea sa el te va duce spre PART THREE.

PART THREE

1 DARK WOODS
West duce inapoi la partea precedenta. Deci, GO E, to:

2 WEST BANK OF RIVER
Aici se afla o barca. CLIMB INTO BOAT

3 IN BOAT
Cind vei fi intrebat de catre minion daca vrei un DUTY FREE GOODS, atunci DROP CREDIT CARD, GET DUTY FREE. Dupa care CLIMB OUT si intoarce-te in 2. Mergi spre 1, dupa care S spre:

4 SINISTER TREES
GO E.

5 JUNCTION OF FOREST ROADS
Aici THE BEHOLDER incearca sa te omoare. ATTACK BEHOLDER si mergi apoi E spre:

6 BASE OF WATERFALL
Aici se afla un WOOD ELF. Daca te captureaza, vei fi aruncat in THE ELVENKING'S DUNGEON (12). Urmareste drumul afara din 12 spre a te intoarce. Daca nu ai fost capturat atunci mergi S spre:

7 BESIDE RIVER WALKING
Mergi S spre:

8 BROAD PAVED HIGHWAY
Mergi S spre:

9 OUTSIDE "DOL" COOLER
Mergi S spre:

10 INSIDE ASYLUM
Aici se afla o crapatura in zid. INSERT SECURITY CARD si te vei gasi in:

11 DRAIN'S PADDED CELL
Unde il vei gasi pe DRAIN intr-o camasa de forta. UNTIE DRAIN si el va lasa sa cada ceva. LOOK / TAKE CURIOUS KEY / INSERT SECURITY CARD pentru a te intoarce in 10 si apoi mergi in 9, N / N (8) / N (7) / N (6).
Aici vei fi capturat de catre WOOD ELF si te vei gasi in:

12 THE ELVENKING'S DARK DANK DUNGEON
Butoneaza de mai multe ori WAIT pina ce usa roz s-a descuiat si deschis. WEAR RING si mergi SW spre:

13 THE ELVENKING'S WINE CELLAR
Daca nu porti inelul vei fi aruncat imediat afara de catre valet, asa ca repeti din nou actiunea de la 12. Daca valetul iti permite sa ramii, WAIT pina cind el deschide butoiul (nu va face asta pina cind usa roz nu a fost inchisa si incuiata); apoi, CLIMB INTO BARREL.

14 IN A BARREL
DRINK WINE
cind esti inauntru si continua sa butonezi WAIT pina cind butoiul se goleste si releva o deschizatura; poti sa CLIMB OUT ca sa te gasesti in:

15 SHORE OF EXAGGERATED LAKE
De aici mergi E spre:

16 AT EXAGGERATED LAKE
Daca ai fost capturat inainte de a lua CURIOUS KEY, mergi S spre 6, daca nu mergi E spre:

17 FLAKE TOWN
Aici se gaseste LARD, asa ca TALK TO LARD si SAY HELLO. Pentru a lua armele cu care sa-l ucizi pe dragon, DROP DUTY FREE si DROP CURIOUS KEY.



Apoi GET BOW si GET ARROW si mergi W spre 16, apoi N spre:

18 FROTHY WATERS
GO U spre:
19 SMOULDERING DESERT
Mergi N spre:
20 DALE VALLEY
Unde il vei intilni prima data pe dragon. El va dispare imediat, asa ca mergi W.

21 RAVENHILL
READ THE NOTICE pe care o poarta pasarica. In aceasta se face apel la o donatie, asa ca DROP CASH si ia aminte la "calciiul lui Ahile" al dragonului. Apoi mergi E (20) si N spre:

22 AN IMPOSING FRONT GATE
Mergi in N spre:

23 LOWERHALLS
Unde il vei gasi pe dragon la resedinta lui. Acum stii ce ai de facut, deci: SHOOT TAIL / GET TREASURE / GET BARKENSTONE. Acum urmeaza drumul: S (22) / S (20) / S (19) / D (18) / S (16) / S (6) / W (5). Aici vei gasi un crucisator spatial CLASS 37 (sic!) dar care nu are cristalul de propulsie. DROP BARKENSTONE si mergi W

(4) / N (1) / W - inapoi in partea intii a jocului. Acum, incarcind partea a treia salvata pe caseta in partea intii a jocului te vei gasi la intrarea de la FOREST GATE. Mergi W (pina cind ajungi la PUTTY TROLLS), apoi te intorci S si continui W pina cind esti inapoi in TUNNEL LIKE HALL. CLIMB INTO CHEST / DROP TREASURE si... gata !

So, happy adventuring folks and don't forget, I'll be back soon with another cartoon !

P.S. Do you feel like Woody Woodpecker ?... Think so ! (Danny Kid)

CITE CEVA DESPRE BASIC

by BABY-SOFT

BASIC (Beginner's All purpose Symbolic Instruction Code) este un limbaj de utilizare generala, usor de invatat si folosit de catre programatori. A fost creat in 1960 de catre Thomas Kurtz si John Kemeny la Facultatea din Dartmouth (SUA). Cea mai larga utilizare o are pe mini si microcalculatoare, indeosebi pe cele personale, dintre care o buna parte lucreaza numai pe acest limbaj. Principala calitate a limbajului o constituie faptul ca permite programare interactiva, maniera in care programatorul poarta un dialog cu calculatorul, direct prin intermediul ecranului, in timpul construirii, corectarii si dezvoltarii programului. Aceasta calitate s-a transformat uneori intr-un neajuns deoarece incurajeaza tendinta de a programa fara un plan prealabil, fara un algoritm, fara luciditate - calculatorul ofera un raspuns cvasiinstantaneu, iar programatorul este tentat sa reactioneze mai inainte de a gindi total actiunea de urmat. Aceasta tendinta a condus, uneori, la obtinerea de programe nestructurate, imposibil de intretinut, greu de depanat si urmarit.
Pina in prezent s-au realizat mai multe variante ale limbajului, la fondul principal de comenzi si instructiuni adaugindu-se noi comenzi, functii, facilitati.

Standardul pentru acest limbaj este dat insa de firma Microsoft prin varianta MBASIC. Cea mai noua realizare a acestei firme o reprezinta Microsoft Visual Basic (pentru IBM PC si compatibile - rulind sub WINDOWS 3.0).

Limbajul este disponibil utilizatorilor de microcalculatoare personale prin intermediul unui interpretor sau compilator BASIC, ce lucreaza supervizate de un program monitor sau un sistem de operare.

CUM ARATA UN... CRATER

(ATARI 1040ST)

Programul este realizat de catre Fuchs Robert pe un calculator ATARI 1040ST si reproduce in grafica vectoriala desenul unui crater.

```
0 DEFSGN "A-Z"
1 CLS : PRINT ";: DEG
2 IF PEEK($44C)=0 THEN W=320:
H=200 ' 16-Farb-Modus
3 IF PEEK($44C)=1 THEN W=640:
H=200 ' 4-Farb Modus
4 IF PEEK($44C)=2 THEN W=640:
H=400 ' schwarz/weiss
5 Xa=-2:Xe=2:Ya=-1.5:Ye=1.5:
Z0=-1:Zf=80: Phi=45
6 Dx1=(Xe-Xa): Dy1=(Ye-Ya):
Dx=Dx1/W: Dy=Dy1/H
7 Cosphi= COS(Phi): Sinphi=
SIN(Phi)
8 CLIP 0,0,W,H
9 Anzlin=50
10 '
11 RAD
12 X=Xa:Y=Ye
13 -Nochmal
14 X1=X:Y1=Y
15 X2=X1+Dx1/Anzlin:Y2=Y1
16 X3=X1:Y3=Y1-Dy1/Anzlin
17 X4=X2:Y4=Y3
18 Z1=FN Fun(X1,Y1):Z2=FN
Fun(X2,Y2):Z3=FN
Fun(X3,Y3):Z4=FN Fun(X4,Y4)
19 Calc(X1,Y1,Z1):Calc(X2,Y2,Z2):
Calc(X3,Y3,Z3):Calc(X4,Y4,Z4)
20 Loeschen
21 DRAW X1,Y1 TO X2,Y2 TO X4,
Y4 TO X3, Y3 TO X1,Y1
22 Y=Y-Dy1/Anzlin
23 IF YYa THEN GOTO Nochmal
24 X=X+Dx1/Anzlin:Y=Ye
25 IF X THEN GOTO Nochmal
26 BITBLT 0,0,W,H TO 0,0,W,H,10
27-Ende:GOTO Ende
28 DEF FN Fun(X,Y)=FN
Fun2((X^2+Y^2)^.3)*2
29 DEF FN Fun2(X)=COS(2.2*X)/2-
COS(2.2*3*X)/2/2
30 DEF PROC Calc(R X,R Y,Z)
31 Sx=(X-Xa)/Dx:Sy=(Y-
Ya)/Dy:Sz=(Z-Z0)*Zf
32 X=Sx+Sy*Cosphi: Y=350-Sz-
Sy*Sinphi
33 RETURN
34 DEF PROC Loeschen
35 LINE COLOR =1
36 FOR I=0 TO MIN(Y3-Y1,Y4-Y2):
DRAW X1,Y1+I TO X2,Y2+I: NEXT
37 FOR I=0 TO MIN(Y3-Y1,Y4-Y2):
DRAW X3,Y3-I TO X4,Y4-I: NEXT
38 LINE COLOR =0
39 RETURN
```

hobBIT

King's Quest 4

The Perils of Rosella

by **Danny Kid**

Eat yer bone powder, punk ! It's again Danny kid, the creeping death, diz time with KQ4... Nu-i ciudat, boyz (& gals) ?... Incepind prin a fi fan Lucasfilm, am inceput sa o dau cu Sierra. Acest lucru este 49.99999% adevarat si asta deoarece n-a mai aparut (pe la noi) nimic nou gen LeChuck's Revenge sau Maniac Mansion II. Bine, o sa va intrebati, dar de ce se incepe cu King's Quest IV ? Simplu... King's Quest III este imposibil de terminat (varianta care circula pe aici este sparta prost), deoarece un obiect esential pentru a termina jocul lipseste din lista de obiecte. King's Quest I & II nu le-am apucat, fiind prea vechi.

Alt lucru care o sa va mire: in locul povestilor cu multe intelesuri cu care v-am obisnuit, aceasta este cam "schematica" (de-a binelea). Ei bine, seriile King's Quest sint cele mai dificile de jucat (clasamentul crescendo este Larry, Space, Police, King, Hero). Aici nu mai merge cu vrajeala, daca vrem sa iasa ceva. Citind lista urmatoare, vi se va parea foarte simplu sa terminati jocul, aici aflindu-se o lista completa a obiectelor si folosirea lor astfel incit sa acumulati punctajul maxim posibil.

- Luarea mingii de aur (golden ball) = 2
- Luarea coronitei de aur (small golden crown) = 2
- Sarutarea broastei (kiss the frog) = 3
- Luarea cartii lui Shakespeare (book of Shakespeare) = 2
- Luarea lautei (lute) = 3
- Luarea flautului (flute) = 3
- Curatarea casei celor Sapte Pitici (tidy up Seven Dwarfs' house) = 5
- Obtinerea pungii cu diamante (diamond pouch) = 2
- Luarea felinarului (lantern) = 3
- Inotat pe sub cascada ca o broasca (swim under the waterfall as a frog) = 5
- Luarea scindurii (board) = 2
- Luarea osului (bone) = 2
- Folosirea scindurii in pestera troll-ilor pentru a trece prapastia (de doua ori) = 4
- Folosirea scindurii pentru a trece peste mijlocul mlastinii spre insula (o data) = 2
- Cintatul din flaut pentru a pune cobra in transa = 4
- Luarea fructului magic (magic fruit) = 10
- Luarea viermelui (worm) = 2
- Luarea unditei dupa munca = 3
- Folosirea viermelui ca momeala in undita (bait) = 1
- Prinderea pestelui = 3
- Luarea penei paunului (peacock's feather) = 2
- Evadarea din balena cu ajutorul penei = 5
- Luarea capastrului de aur din insula-port ruinata (golden bridle on shipwreck island) = 3
- Aruncarea pestelui spre pelican (pe insula) = 4
- Luarea fluierului de argint (silver whistle) = 2
- Suflatul in fluier pentru a atrage atentia delfinilor (blow whistle) = 2
- Mersul impreuna cu delfinii inapoi la Tamir = 2
- Luarea arcului si a sagetilor de aur ale lui Cupidon (golden bow and arrows) = 2
- Sagetarea inorogului (shoot arrow at unicorn) = 4
- Folosirea capastrului de aur pentru a prinde inorogul = 3
- Ducerea inorogului la Lolotte = 7
- Datul osului ciinelui capcaunilor (ogres' dog) = 4
- Luarea toporului (axe) = 2
- Luarea gainii (hen) = 4
- Ducerea gainii la Lolotte = 7
- Despicatul copacilor (o data) (chop trees) = 4
- Luarea ochiului de sticla de la cele trei vrajitoare si apoi a crabului (glass eye & scarab) = 5
- Inapoierea ochiului de sticla = 3
- Gasirea usii secrete in casa parasita + deschidere = 4
- Luarea lopetii (shovel) = 2
- Get the silver baby rattle (absolut intraductibil) = 3
- Inapoierea baby rattle la fantoma bebelusului (relinquish baby rattle to baby ghost) = 2
- Luarea gentii cu monede de aur (bag of gold coins) = 3
- Datul gentii fantomelor = 2
- Luarea si datul medalionului femeii-fantoma = 5
- Obtinerea partiturii pentru a cinta la orga = 6
- Descuierea usii criptei + deschidere = 3
- Aruncarea scarii de fringhie in jos (pe platforma din cripta) = 2
- Luarea cutiei Pandorei (Pandora box) = 4
- Ducerea cutiei inapoi la Lolotte = 7
- Scoaterea cheii de aur din trandafirul rosu = 2
- Descuierea usii turnului = 2
- Luarea tuturor obiectelor furate = 4
- Descuierea usii turnului la Lolotte = 2
- Sagetarea Lolottei cu sageata lui Cupidon (fire Cupid arrow at Lolotte) = 8
- Luarea talismanului (talisman) = 5
- Luarea gainii magice (magic hen) din hambar = 2
- Luarea cutiei Pandorei din hambar = 2
- Eliberarea inorogului din grajd (let unicorn free) = 4
- Punerea cutiei Pandorei in cripta + incuierea cu cheia scheletului (skeleton key) = 4
- Ducerea talismanului Genestei = 10
- Darea gainii magice Genestei = 2

OK, cool adventurers ! Daca ati facut totul 'alwight', totalul punctelor acumulate sigur va fi 230...



TIPS & TRICKS

by Bogdan Horotan

"CHRONOS" - Pentru AUTOFIRE, faceti un scor oarecare pentru a intra in top, iar in loc de nume tastati "Jing it baby".

"CABAL" - Pentru a trece la screen-ul urmator, nu trebuie decit sa tastati PROLLO.

"ATOM ANT" - Pentru a deveni invincibil, apasati simultan pe R, I, O, P, J, K, M, Caps Shift pe primul ecran (title screen) pina cind border-ul devine alb; dati drumul tastelor si incepeti jocul.

"RUFF and READY" - Tot pentru invincibilitate, apasati tasta SPACE cind sinteti in menu pina cind border-ul devine alb; porniti jocul.

"TURRICAN" - vieti, giroscoape si energie infinite:

```
10   CLEAR 42495
20   LOAD"" CODE 42496
30  POKE  42520,111:
POKE42521,166
40 FOR f=42607 TO 42621
50 READ a:POKE f,a:NEXT f
60 RANDOMIZE USR 42496
70   DATA 175,50,246,110,50
80   DATA 13,123,62,195,50
90   DATA 166,11,195,0,91
```

"SPACE HARRIER II" - vieti infinite (contorul trece la 99 de fiecare data cind ajunge la 0):

```
10   POKE 23624,0
20   CLEAR 24575
30   LOAD "" SCREEN$
40   OVER 1:INK 8:PAPER 8
50   PRINT AT 0,0;
60   LOAD "" CODE
70    POKE 40912,0:RANDOMIZE
USR 40600
```

"PIPEMANIA" - vieti infinite:

```
10 POKE 23739,0:POKE 23740,22
20 POKE 23659,0:
     LOAD "" SCREEN$
30 LOAD "" CODE:POKE 34011,0
40  LET  a=USR(PEEK  22526+
256*PEEK 22527)
```

"AMC" - Pentru vieti infinite, intrati in top si in locul unui nume tastati "CREEP".

BACK TO SCHOOL

by Andrei Steriopol

Dupa ce jocul a inceput, du-te spre scoala fetelor si uita-te in banci, unde ar trebui sa gasesti un pistol cu apa si fumigene (stinkbombs). Daca nu gasesti nimic aici, du-te si cauta la scoala de baieti. Acum trebuie sa umpli cele trei cani de pe etajera de linga scarile elevilor, cu pistolul gasit mai devreme.

Incearca sa prinzi un soarece, pentru ca vei avea nevoie de el mai tirziu. Daca, in timpul calatoriei tale, Haley te saruta, 5000 de linii vor fi scazute. Profita de aceasta ocazie ! Bicicleta este legata si incuiata de copac. Ca sa afli combinatia lacatului, stai pe a treia treapta, cu fata la cele trei cani. Pregateste-ti prastia si trage in primul profesor care se apropie de balamalele usii. Daca-l nimeresti, apare un numar. Repeta de patru ori, si dupa ce ai cele patru numere, du-te la o tabla curata si scrie-le. Acum, bicicleta este descuiata.

Pierde-ti timpul pina cind nu mai sint profesori pe scarile de la biroul directorului. Urca acolo si intra in birou. Cind directorul a ajuns la a doua treapta spre tine, da drumul unei fumigene. Directorul te va pedepsi, dar va deschide geamul. Asta ai si urmarit. Acum trebuie sa-l nimeresti pe Albert in cap, tragind cu prastia, de pe geam. Ai nevoie de ceva noroc pentru aceasta. Asteapta pina cind se termina pauza, si Albert intra in scoala de baieti. Observa ca usa care este deschisa si care duce spre curte are o linie care coboara la unirea celor doi pereti. Asteapta pina cind Albert trece de linie si trage cu prastia in el (rezultatul este ca Albert va ramine inconstient).

La urmatoarea pauza, urca-te pe bicicleta si pedaleaza spre poarta. Acum te vei izbi de ea, daca Albert n-a deschis-o. Scopul acestei actiuni este de a te lasa peste un timp sa sari peste poarta fara nici o problema. Dupa ce s-a terminat pauza, stai linga poarta si asteapta-l pe Albert, care o va incuia. Cind se duce sa incuie usa de la scoala de baieti, stai in fata lui si repede du-te in curte. Cu mult noroc, Albert te va incuia afara. Acum, du-te la bicicleta, urca-te pe ea, stai in picioare pe ea si acum poti sa sari peste poarta in cealalta parte. Intra in biroul directoarei si umple pistolul cu vinul care se afla acolo. Vei fi in siguranta, deoarece ea este la ora. Totusi, daca te vede, da drumul soarecelui si fugi mai repede decit Ben Johnson ! Daca te alearga profesorii, atunci ei vor deschide si usa, si poarta, care te vor lasa, bineinteles, sa intri inapoi in scoala de baieti. Umple pistolul cu apa din nou, si repeta procedura pe care ai mai folosit-o pentru a afla combinatia lacatului de la bicicleta (stind pe a treia treapta, ca mai inainte). Primesti patru litere de la profesorii doboriti, scrie-le pe o tabla curata si vei primi o cheie. Aceasta cheie este de la safe-ul directorului (o vei folosi mai tirziu). Acum, mergi in laboratorul de stiinta, du-te in spate, ia broasca si asteapta pauza urmatoare.

Cind pauza s-a terminat, du-te la poarta. Cind Albert vine, sari pe bicicleta si pedaleaza spre scoala de fete. Ar trebui s-o vezi pe directoare in birou. Muta bicicleta sub cana, ridica-te in picioare pe bicicleta ca sa ajungi la cana si pune broasca capturata in laborator, in cana. O data terminata treaba, suie-te pe bicicleta si pedaleaza inapoi la scoala de baieti. Asteapta urmatoarea pauza si pedaleaza spre scoala de fete. Cind o vezi pe directoare sub cana, trage cu prastia de doua ori (prima oara ca s-o dobori pe directoare si a doua ca proiectilul din prastie sa ricoseze din capul directoarei in cana, pentru a da drumul broastei). In sfirsit, du-te spre biroul directorului, urmeaza-l in birou, apoi, ca sa termini jocul, sari si atinge-i safe-ul. Usor, nu ?...

Un interesant utilitar de Commodore 64: EXA-LOAD sau un 'turbo' de disc.
Se introduce cu editorul de mai jos.

EDITOR

```
100 CLR:PRINTCHR$(147)CHR$(17)TAB(10);"*** PLEASE WAIT ***"
110 FORI=0TO1711STEP16:FORJ=0TO15:READA$:B$=RIGHT$(A$,1)
120 A=ASC(A$)-48:IFA>9THENA=A-7
130 B=ASC(B$)-48:IFB>9THENB=B-7
140 A=A*16+B:C=(C+A)AND255:POKE51201+I+J,A:NEXT:READA
150 IFC=ATHENPOKE53280,C:C=0:NEXT:GOTO180
160 Z=PEEK(63)+PEEK(64)*256
170 PRINTCHR$(17)TAB(8);"*** ERROR IN LINE";Z;"***":END
180 PRINTCHR$(147)CHR$(17)TAB(8);"*** NO ERRORS FOUND ***"
190 PRINTCHR$(17)TAB(3);"*** PRESS ANY KEY TO CONTINUE ***"
200 POKE198,0:WAIT198,1
210 H$=CHR$(147)+CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)
220 K$="POKE43,1:POKE44,200:POKE45,172:POKE46,206"+CHR$(19)
230 T$=CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)
240 R$="SAVE"+CHR$(34)+"MLE/C R.C"+CHR$(34)+",8"+CHR$(19)
250 PRINTH$+K$:PRINTT$+R$
500 DATA 08,08,C6,07,9E,32,30,36,31,00,00,00,A2,08,A9,36, 208
501 DATA 85,A4,A9,08,85,A5,A9,00,85,A6,A9,B0,85,A7,A0,00, 253
502 DATA B1,A4,91,A6,C8,D0,F9,E6,A5,E6,A7,CA,D0,F2,A9,36, 160
503 DATA 85,01,4C,00,B0,20,D1,B1,A9,00,8D,21,D0,A9,03,8D, 132
504 DATA 20,D0,8D,86,02,A0,B3,A9,74,20,FF,B1,A0,B3,A9,B9, 250
505 DATA 20,FF,B1,A0,00,20,CF,FF,99,01,02,C8,C9,0D,D0,F5, 93
506 DATA 88,F0,D2,C0,0F,90,02,A0,0E,8C,00,02,20.EA,B1,A0, 66
507 DATA B3,A9,CF,20,FF,B1,20,8E,B4,85,FC,85,62,20,8E,B4, 39
508 DATA 85,FB,85,61,20.A7,B4,D0,20,A0,B3,A9,E5,20,FF,B1. 130
509 DATA 20,8E,B4,85,60,20,8E,B4,85,5F,20,A7,B4,D0,0A,A5, 135
510 DATA 61,C5,5F,A5,62,E5,60,90,06,20,43,B3,4C,3A,B0,A9, 92
511 DATA AA,A0,00,91,FB,E6,FB,D0,02,E6,FC,20,3F,B2,90,EF, 251
512 DATA 4C,FB,B4,A2,02,86,58,A9,A6,A0,90,20,F2,B1,20,E4, 208
513 DATA FF,F0,FB,C9,30,90,0C,C9,47,B0,08,C9,3A,90,0B,C9, 174
514 DATA 41,B0,07,C9,14,D0,0F,4C,0B,B1,20,D2,FF,A6,58,95, 64
515 DATA F7,C6,58,D0,D2,60,AE,8D,02,F0,26,C9,0C,D0,03,4C, 94
516 DATA 0B,B6,C9,13,D0,03,4C,8B,B5,C9,00,D0,03,4C,BA,B4, 95
517 DATA C9,10,D0,03,4C;68,B5,C9,0E,D0,06,20,5F,B4,4C,64, 165
518 DATA B1,4C,92,B0,A5,F9,20,02,B1,0A.0A,0A,0A,85,F9,A5, 251
519 DATA F8,20,02,B1,05,F9,60,C9,3A,90,02,69,08,29,0F,60, 199
520 DATA A6,59,E0,08,90,1F,A6,5B,E0,02,B0,06,20,D2,FF,4C, 105
521 DATA 8E,B0;C6,59,A0,14,A9,92,20,F2,B1,CA,D0,FA,84,57, 126
522 DATA 68,68,4C,8B,B1,A6,D3,E0,0B,B0,03,4C,92,B0,20,D2, 236
523 DATA FF,A6,58,E0,02,90.09,C6,59,20,D2,FF,C6,58,D0,F9, 111
524 DATA 4C,8E,B0,48,4A,4A,4A,4A,20,59,B1,68,29,0F,C9,0A, 151
525 DATA 90,02,69,06,69,30,4C,D2,FF,A2,FC,9A,20,D1,B1,20, 177
526 DATA 48,B2,20,EA,B1,20,9F,B2,A5,FC,20,4E,B1,A5,FB,20, 166
527 DATA 4E,B1,20,ED,B1,A9,3A,A0,20,20,F2,B1,A9,00,85,59, 170
528 DATA 20,8E,B0,20,ED,B1,A4,59,20,EF,B0,91,FB,C8,84,59, 9
529 DATA C0,08,90,EC,20,10,B2,A9,12,20,D2,FF,20,8E,B0,20, 80
530 DATA EF,B0,C5,FF,F0,0D,20,43,B3,A9,14,A0,14,20,F2,B1, 170
531 DATA 4C,A2,B1,A9,92,20,D2,FF,20,33,B2,20,E0,B2,20,3F, 225
532 DATA B2,90,9F,4C,8B,B5,A9,93,20,D2,FF,A2,00,A9,03,9D, 133
533 DATA 00,D8,9D,00,D9,9D,00,DA,9D,00,DB,E8,D0,EF,60,A9, 237
534 DATA 0D,2C,A9,20,4C,D2,FF,20,D2,FF,98,4C,D2,FF,20,E4, 201
535 DATA FF,F0,FB,60,84,5D,85,5C,A0,00,B1,5C,F0,06,20,D2, 161
536 DATA FF,C8,D0,F6,60,A5,FB,85,5A,A0,00,84,5B,B1,FB,18, 175
537 DATA 65,5A,85,5A,90,02,E6,5B,06,5A,26,5B,C8,C0,08,90, 114
538 DATA EC,A5,5A,65,5B,85,FF,60,18,A5,FB,69,08,85,FB,90, 200
539 DATA 02,E6,FC,60,A5,FB,C5,5F,A5,FC,E5,60,60,A0,B3,A9, 74
540 DATA FB,20,FF,B1,A0,01,B9,00,02,20,D2,FF,CC,00,02,C8, 174
542 DATA 20,4E,B1,A5,61,20,4E,B1,20,ED,B1,A5,60,20,4E,B1, 38
543 DATA A5,5F,20,4E,B1,A9,9F,20,D2,FF,20,EA,B1,24,5E,10, 169
544 DATA 01,60,A9,12,20,D2,FF,A2,28,20,ED,B1.CA,D0,FA,A9, 210
545 DATA 92,4C,D2,FF,A5,D6,C9,16,B0,01,60,A9,A0;85,A4,A9, 53
546 DATA 78,85,A6,A9,04,85,A5,85,A7,A2.13,A0,27,B1,A4,91, 8
547 DATA A6,88,10,F9,CA,F0,19,18,A5,A4,69,28,85,A4,90,02, 183
548 DATA E6,A5,18,A5,A6,69,28,85,A6,90,E0,E6,A7,4C,B6,B2, 91
549 DATA A9,91,4C,D2,FF,A9,0F,8D,18,D4,A9,00,8D,05,D4,A9, 64
550 DATA F7,8D,06,D4,A9,11,8D,04,D4,A9,32,8D,01,D4,A9,00, 99
551 DATA 8D,00,D4,A0,80,20,09,B3,A9,10,8D,04,D4,60,A2,FF, 124
552 DATA CA,D0,FD,88,D0,F8,60,A9,0F,8D,18,D4,A9,20,8D,05, 224
553 DATA D4,A9,A5,8D,06,D4,A9,21,8D,04,D4,A9,07,8D,01,D4, 202
554 DATA A9,05,8D,00,D4,A0,FF,20,09,B3,A9,20,8D.04.D4,A9, 97
```

EXA-LOAD

```
PROGRAM  : EXA LOAD          0801 10C0
---------------------------------------

0801 : 0B 08 C2 07 9E 32 30 36  4A
0809 : 31 00 00 00 78 A2 60 BD  D4
0811 : A2 0B 9D 40 01 CA 10 F7  BD
0819 : E8 BD 86 08 E0 1C EA F0  FF
0821 : 06 20 D2 FF 4C 19 08 A9  ED
0829 : 03 85 FB A9 09 85 FC A0  15
0831 : 00 84 FD A9 E0 85 FE B1  C1
0839 : FB 91 FD C8 C0 03 D0 F7  ED
0841 : A2 00 BD 79 08 91 FD C8  18
0849 : 98 29 0F C9 03 D0 F3 E8  CB
0851 : E0 0D D0 EE 38 A5 FB E9  3E
0859 : D0 85 FB C6 FC B1 FB 91  34
0861 : FD C8 D0 F9 E6 FC E6 FE  25
0869 : A5 FE C9 E9 D0 EF A5 01  62
0871 : 09 02 85 01 58 4C 40 01  E8
0879 : 0E 0A 07 03 06 02 09 0C  5B
0881 : 08 05 01 04 00 45 58 41  DB
0889 : 2D 4C 4F 41 44 20 41 43  A9
0891 : 54 49 56 41 54 45 44 20  08
0899 : 20 44 41 4E 4E 59 27 39  B4
08A1 : 30 A9 4B 8D 30 03 A9 01  EE
08A9 : 8D 31 03 60 A6 01 86 9B  5F
08B1 : 78 48 A9 36 85 01 A0 00  61
08B9 : 84 FB A9 ED 85 FC B1 FB  62
08C1 : 91 FB C8 D0 F9 E6 FC A5  B2
08C9 : FC C9 F1 D0 F1 68 A2 35  98
08D1 : 86 01 4C 06 E4 20 7A 01  E7
08D9 : 4C A9 F5 A6 AB 8E 00 DD  37
08E1 : A6 9F 8E 11 D0 A6 A7 8E  1B
08E9 : 15 D0 A6 9B 86 01 58 60  16
08F1 : 8E 9A 01 8C 9B 01 A2 36  57
08F9 : 86 01 20 E2 FC A2 35 86  2B
0901 : 01 60 4C 1A 05 2E 3E 4E  E0
0909 : 5E 00 6E 7E 8E 9E AE BE  E9
0911 : CE 00 00 0A 1A 2A 3A 4A  91
0919 : 5A 00 6A 7A 8A 9A AA BA  FE
0921 : CA 00 00 00 00 00 00 00  EC
0929 : 00 00 67 77 87 97 A7 B7  35
0931 : C7 00 00 03 13 23 33 43  F6
0939 : 53 00 63 73 83 93 A3 B3  9E
0941 : C3 00 00 00 00 26 36 46  9B
0949 : 56 00 66 76 86 96 A6 B6  2D
0951 : C6 00 00 02 12 22 32 42  D7
0959 : 52 00 62 72 82 92 A2 B2  3F
0961 : C2 AE 00 18 10 FB A2 10  09
0969 : 8E 00 18 60 00 00 00 00  0A
0971 : 00 00 00 09 19 29 39 49  E5
0979 : 59 00 69 79 89 99 A9 B9  DB
0981 : C9 00 00 00 00 2C 3C 4C  35
0989 : 5C 00 6C 7C 8C 9C AC BC  6A
0991 : CC 00 00 08 18 28 38 48  93
0999 : 58 00 68 78 88 98 A8 B8  7C
09A1 : C8 00 00 00 00 00 00 00  6A
09A9 : 00 00 65 75 85 95 A5 B5  B8
09B1 : C5 00 00 01 11 21 31 41  F8
09B9 : 51 00 61 71 81 91 A1 B1  1F
09C1 : C1 00 00 00 00 24 34 44  FD
09C9 : 54 00 64 74 84 94 A4 B4  AE
09D1 : C4 00 00 00 10 20 30 40  D9
09D9 : 50 00 60 70 80 90 A0 B0  C0
09E1 : C0 20 18 C1 78 A9 12 D0  AE
09E9 : 05 20 06 07 30 09 85 06  CE
09F1 : 20 CD 04 C9 01 F0 F2 A9  E9
09F9 : 00 8D 00 18 4C 22 EB A0  8A
0A01 : 00 84 0F A2 12 20 13 05  D4
0A09 : A5 3E F0 09 84 3E 20 7E  E2
0A11 : F9 A9 80 85 48 A5 1C F0  B4
0A19 : 07 84 1C A9 B0 20 F7 06  97
0A21 : A9 E0 20 F7 06 C9 01 F0  D6
0A29 : 1A A6 0F D0 13 E6 0F 20  59
0A31 : 11 05 A9 C0 20 F7 06 A9  74
0A39 : 80 20 F7 06 C9 01 F0 E0  E2
0A41 : 20 2F 04 A2 3A 8E 05 1C  B3
0A49 : 8E 07 1C 60 A5 06 20 4B  10
0A51 : F2 85 08 A9 00 85 09 85  98
0A59 : 0A 20 5A 05 B0 26 20 DA  1D
0A61 : 05 B0 24 20 29 06 A5 0A  39
0A69 : 18 69 03 C5 08 90 E8 E6  26
0A71 : 09 A5 09 C9 03 F0 0A A6  F6
0A79 : 08 E0 13 D0 DA 49 03 D0  76
0A81 : D6 A9 01 2C A9 02 2C A9  A0
0A89 : 04 4C 69 F9 85 19 45 06  8F
```

```
555 DATA 00,8D,01,D4,8D,00,D4,60,38,20,F0,FF,8A,48,98,48, 28
556 DATA 18,A0,06,A2,18,20,F0,FF,A0,B4,A9,0A,20,FF,B1,20, 126
557 DATA 12,B3,20,E4,FF,F0,FB,A2,1D,A9,14,20,D2,FF,CA,D0, 186
558 DATA FA,68,A8,68,AA,18,4C,F0,FF,00,00,0D,20,20,20,20, 22
559 DATA 4C,20,49,20,53,20,54,20,49,20,4E,20,47,20,20,2D, 71
560 DATA 20,20,45,20,44,20,49,20,54,20,4F,20,52,00,0D,20, 225
561 DATA 20,20,20,20,20,20,20,44,41,4E,20,50,41,54,52,49, 83
562 DATA 43,49,55,20,4A,52,2E,20,31,39,39,30,20,00,0D,0D, 248
563 DATA 0D,20,20,20,50,52,4F,47,52,41,4D,2D,4E,41,4D,45, 211
564 DATA 20,3A,20,00,0D,0D,20,20,20,53,54,41,52,54,41,44, 7
565 DATA 52,45,53,53,20,20,3A,20,24,00,0D,0D,20,20,20,45, 186
566 DATA 4E,44,41,44,52,45,53,53,20,20,20,20,3A,20,24,00, 82
567 DATA 92,9B,20,50,52,4F,47,52,41,4D,20,20,3A,20,00,12, 17
568 DATA 20,20,2A,2A,2A,20,20,45,52,52,4F,52,20,49,4E,20, 95
569 DATA 4C,49,4E,45,20,20,2A,2A,2A,20,20,92,00,0D,0D,2A, 252
570 DATA 2A,2A,20,45,4E,44,21,20,2A,2A,2A,00,13,05,20,20, 98
571 DATA 12,44,92,49,53,4B,20,20,4F,52,20,20,12,54,92,41, 41
572 DATA 50,45,0D,00,13,20,20,49,2F,4F,20,2D,20,45,52,52, 18
573 DATA 4F,52,21,00,20,D1,B1,20,48,B2,A0,B3,A9,CF,20,FF, 104
574 DATA B1,20,8E,B4,85,FC,20,8E,B4,85,FB,C5,61,A5,FC,E5, 34
575 DATA 62,90,23,A5,FB,C5,5F,A5,FC,E5,60,B0,19,20,A7,B4, 3
576 DATA D0,14,60,20,A7,B4,F0,0C,85,F9,20,A7,B4,F0,05,85, 46
577 DATA F8,4C,EF,B0,68,68,20,43,B3,4C,5F,B4,20,CF,FF,C9, 223
578 DATA 4C,D0,09,20,D1,B1,20,48,B2,4C,0B,B6,C9,0D,60,A9, 205
579 DATA 00,85,5E,20,5F,B4,20,EA,B1,20,0D,B5,24,5E,30,05, 106
580 DATA 20,E4,FF,F0,FB,20,E1,FF,F0,26,20,9F,B2,24,5E,10, 7
581 DATA 09,20,4E,B5,20,0D,B5,20,60,B5,20,33,B2,20,3F,B2, 89
582 DATA 90,D7,A0,B4,A9,28,20,FF,B1,20,E4,FF,C9,0D,D0,F9, 254
583 DATA A9,00,85,5E,A5,61,85,FB,A5,62,85,FC,20,E0,B2,4C, 152
584 DATA 64,B1,A5,FC,20,4E,B1,A5,FB,85,FF,20,4E,B1,A9,20, 225
585 DATA A0,3A,20,F2,B1,A0,00,20,ED,B1,B1,FB,20,4E,B1,C8, 142
586 DATA C0,08,90,F3,20,ED,B1,24,5E,30,03,A9,12,2C,A9,20, 110
587 DATA 20,D2,FF,20,10,B2,A5,FF,20,4E,B1,A9,92,20,D2,FF, 194
588 DATA 4C,EA,B1,A9,FF,85,B8,85,B9,A9,04,85,BA,20,C0,FF, 213
589 DATA A2,FF,4C,C9,FF,20,CC,FF,A9,FF,4C,C3,FF,20,5F,B4, 137
590 DATA A9,80,85,5E,20,4E,B5,20,48,B2,A2,24,A9,20,20,D2, 215
591 DATA FF,CA,D0,FA,20,EA,B1,20,EA,B1,20,60,B5,4C,C1,B4, 255
592 DATA 20,B8,B5,A6,5F,A4,60,A9,61,20,D8,FF,B0,0A,20,B7, 40
593 DATA FF,29,BF,D0,03,4C,FB,B4,A9,01,20,C3,FF,20,68,B6, 127
594 DATA A0,B4,A9,4F,20,FF,B1,20,F9,B1,4C,FB,B4,20,68,B6, 31
595 DATA A9,37,A0,B4,20,FF,B1,20,F9,B1,A2,08,C9,44,F0,06, 123
596 DATA A2,01,C9,54,D0,F1,A9,01,A8,20,BA,FF,A0,00,E0,01, 45
597 DATA F0,1A,A9,40,8D,20,02,A9,3A,8D,21,02,B9,01,02,99, 138
598 DATA 22,02,C8,CC,00,02,90,F4,C8,C8,D0,0C,B9,01,02,99, 255
599 DATA 20,02,C8,CC,00,02,D0,F4,98,A2,20,A0,02,4C,BD,FF, 128
600 DATA 20,B8,B5,A5,BA,C9,08,90,33,A6,B9,86,57,A9,01,20, 134
601 DATA C3,FF,A9,60,85,B9,20,C0,FF,B0,28,A5,BA,20,B4,FF, 242
```

```
0A91 : 45 12 45 13 AA 4A 4A 4A  4E
0A99 : 4A A8 B9 7F F7 09 20 85  E9
0AA1 : 25 A9 52 85 24 8A 29 0F  39
0AA9 : A8 B9 7F F7 0A 0A 0A 0A  3A
0AB1 : 26 25 09 05 85 26 A6 19  A3
0AB9 : 8A 29 10 0A 0A 0A 85 27  73
0AC1 : 8A 29 0F A8 B9 7F F7 0A  44
0AC9 : 0A A6 06 E0 20 90 05 09  71
0AD1 : 02 4C A4 05 09 01 05 27  BE
0AD9 : 85 27 8A 29 0F A8 B9 7F  D6
0AE1 : F7 85 28 8A 29 10 0A 09  44
0AE9 : 40 05 28 85 28 A9 5A 85  AB
0AF1 : 0E 20 56 F5 50 FE B8 AD  9F
0AF9 : 01 1C D9 24 00 D0 07 C8  37
0B01 : C0 04 D0 F0 18 60 C6 0E  D1
0B09 : D0 E7 38 60 20 56 F5 A0  B5
0B11 : 40 50 FE B8 AE 01 1C BD  2F
0B19 : AF 03 99 BF 07 50 FE B8  08
0B21 : AE 01 1C BD AF 03 99 7E  85
0B29 : 07 50 FE B8 AE 01 1C BD  0E
0B31 : AF 03 99 3D 07 50 FE B8  D0
0B39 : AE 01 1C BD AF 03 99 BF  20
0B41 : 01 50 FE B8 AE 01 1C BD  20
0B49 : AF 03 99 7E 01 88 10 C1  C8
0B51 : AD FF 07 C9 33 D0 02 18  EB
0B59 : 60 38 60 AE 00 18 10 FB  BC
0B61 : A2 18 8E 00 18 A0 40 EA  10
0B69 : EA A2 02 8E 00 18 24 06  54
0B71 : A2 00 8E 00 18 EA A2 02  1E
0B79 : 8E 00 18 BE 7E 07 A9 00  AC
0B81 : 8D 00 18 EA EA 8A 0A 29  EF
0B89 : 0F 8D 00 18 BD 03 03 8D  7D
0B91 : 00 18 0A 29 0F 8D 00 18  D3
0B99 : BE 3D 07 8A 29 0F EA 8D  D8
0BA1 : 00 18 0A 29 0F 8D 00 18  E3
0BA9 : BD 03 03 BE BF 01 24 06  21
0BB1 : 8D 00 18 0A 29 0F 8D 00  C7
0BB9 : 18 8A 29 0F 8D 00 18 0A  90
0BC1 : 29 0F EA EA EA 8D 00 18  D5
0BC9 : BD 03 03 8D 00 18 0A 29  B6
0BD1 : 0F BE 7E 01 24 06 8D 00  A8
0BD9 : 18 8A 29 0F 8D 00 18 0A  B0
0BE1 : 29 0F 8D 00 18 BD 03 03  77
0BE9 : EA EA EA 8D 00 18 0A 29  F0
0BF1 : 0F 8D 00 18 BE BE 07 24  10
0BF9 : 06 8A 29 0F 8D 00 18 0A  BE
```



```
602 DATA A5,B9,20,96,FF,20,A5,FF,85,61,A5,90,4A,4A,B0,13, 73
603 DATA 20,A5,FF,85,62,20,AB,FF,A5,57,85,B9,A9,00,20,D5, 77
604 DATA FF,90,03,4C,A3,B5,86,5F,84,60,A5,BA,C9,01,D0,0A, 2
605 DATA A0,30,03,85,61,A0,3E,03,85,62,4C,FB,B4,A9,13,20, 127
606 DATA D2,FF,A2,1C,20,ED,B1,CA,D0,FA,60,00,00,00,00,00, 65

READY
```

```
0C01 : 29 0F 8D 00 18 BD 03 03  97
0C09 : 8D 00 18 BE 7D 07 EA 0A  44
0C11 : 29 0F 8D 00 18 8A 29 0F  BE
0C19 : 8D 00 18 24 06 A9 0F 8D  36
0C21 : 00 18 88 30 03 4C 4C 06  25
0C29 : 60 8D 5B 02 8D 4D 02 85  BD
0C31 : 00 58 A5 00 30 FC 78 60  54
0C39 : 85 93 A8 D0 0C B1 BB C9  9D
0C41 : 24 F0 06 A5 BA C9 08 B0  8F
0C49 : 08 A2 F4 A0 A6 8A 48 98  08
0C51 : 48 4C 89 01 A4 B7 D0 06  99
0C59 : A2 F7 A0 0F D0 EF A2 AF  77
0C61 : A0 F5 20 8F 01 78 AD 11  A3
0C69 : D0 85 9F AD 15 D0 85 A7  D7
0C71 : AD 00 DD 85 AB A9 0B 8D  96
0C79 : 11 D0 A9 00 8D 15 D0 A9  75
0C81 : EA 8D AB ED A9 2C 8D B2  72
0C89 : ED A9 17 85 FB A9 E8 85  7D
0C91 : FC A5 BA 20 0C ED A9 6F  C8
0C99 : 20 B9 ED A0 00 B1 FB C9  36
0CA1 : FF F0 0B 20 DD ED E6 FB  C0
0CA9 : D0 F3 E6 FC D0 EF 20 FE  07
0CB1 : ED E6 FB A0 00 B1 FB C9  35
0CB9 : FF D0 D6 78 A9 03 8D 00  CE
0CC1 : DD A9 00 85 FB A9 E0 85  BF
0CC9 : FC A0 00 B1 FB 20 7B E7  CA
0CD1 : E6 FB D0 02 E6 FC A5 FB  0E
0CD9 : C9 06 D0 EF A5 FC C9 E4  0A
0CE1 : D0 E9 84 90 A9 12 85 B4  84
0CE9 : 20 25 E7 A5 90 F0 14 D0  C0
0CF1 : 03 20 79 E7 A9 02 85 90  41
0CF9 : A2 F7 A0 03 8A 48 98 48  FD
0D01 : 4C 7A 01 A9 00 85 FB A9  6F
0D09 : EA 85 FC A0 02 B1 FB 29  F9
0D11 : 87 C9 82 D0 26 A5 FB 18  E7
0D19 : 69 05 85 FB A0 00 B1 BB  2E
0D21 : C9 2A F0 37 C9 3F F0 04  85
```

```
0D29 : D1 FB D0 0F C8 C4 B7 D0  41
0D31 : ED B1 FB C9 A0 F0 24 C0  D2
0D39 : 10 F0 20 18 A5 FB 29 E0  6D
0D41 : 69 20 85 FB 90 C5 A0 00  55
0D49 : B1 FB F0 A5 C8 B1 FB C9  86
0D51 : 13 B0 9E 18 69 E9 85 FC  5D
0D59 : 4C D9 E4 A5 FB 29 E0 85  17
0D61 : FB A0 03 B1 FB B5 B4 C8  F4
0D69 : B1 FB 85 B5 A9 00 85 A8  32
0D71 : 85 A9 85 FB A2 D2 A0 F5  DB
0D79 : 20 8F 01 A5 B4 C9 24 90  A1
0D81 : 0D 20 79 E7 A9 42 2C A9  AA
0D89 : 40 85 90 4C 74 01 20 7B  00
0D91 : E7 A5 A9 F0 03 20 9C E5  43
0D99 : 20 25 E7 A5 90 D0 E5 A5  6D
0DA1 : B5 C5 A3 B0 DC 18 69 E9  40
0DA9 : 85 FC A0 00 B1 FB C5 B4  50
0DB1 : D0 09 C8 B1 FB C5 A3 90  0C
0DB9 : EC B0 C6 85 B4 AA F0 05  CE
0DC1 : C8 84 A9 D0 B8 20 79 E7  92
0DC9 : 20 9C E5 4C 55 E5 A5 B5  C1
0DD1 : 18 69 E9 85 FC A0 00 B1  01
0DD9 : FB 85 BE C8 B1 FB 85 B5  DC
0DE1 : A5 A8 D0 2B E6 A8 C8 B1  AE
0DE9 : FB 85 AE C8 B1 FB A6 B9  74
0DF1 : D0 06 A5 C3 85 AE A5 C4  94
0DF9 : C9 E0 90 11 20 79 E7 A2  2B
0E01 : F4 BE 31 03 A0 A5 8C 30  B3
0E09 : 03 C8 4C CA E4 85 AF A5  61
0E11 : BE F0 0A 20 EB E7 A5 BE  E0
0E19 : C5 B4 D0 B2 60 C8 98 AA  C7
0E21 : A0 01 B1 FB 85 BE A5 AE  70
0E29 : 8D 05 E6 A5 AF 8D 06 E6  F4
0E31 : 8A A8 A2 00 B1 FB 9D 01  2B
0E39 : 08 E6 AE D0 02 E6 AF C4  1A
0E41 : BE F0 04 E8 C8 D0 ED 60  21
0E49 : 38 85 90 A9 03 8D 00 DD  F5
0E51 : 60 A9 0B 8D 00 DD 2C 00  9A
0E59 : DD 10 FB 70 EB 2C 00 DD  27
0E61 : 10 03 24 B4 EA 2C 00 DD  5E
0E69 : 30 02 24 B5 2C 00 DD 30  F5
0E71 : 00 A0 00 8C 00 DD A2 03  D2
0E79 : CA D0 FD AD 00 DD 0A 2A  4C
0E81 : 0D 00 DD 2A 2A 0D 00 DD  12
0E89 : 2A 2A 99 00 FE AD 00 DD  48
```

```
0E91 : 2A 2A 00 00 D0 2A 2A 2A  40
0E99 : 99 00 FF AD 00 D0 0A 2A  53
0EA1 : 00 00 D0 2A 2A 00 00 D0  32
0EA9 : 2A 2A 99 01 FE AD 00 D0  B8
0EB1 : 2A 2A 00 00 D0 2A 2A 2A  60
0EB9 : 99 01 FF AD 00 D0 0A 2A  F4
0EC1 : 00 00 D0 2A 2A 00 00 D0  52
0EC9 : 2A 2A 99 02 FE AD 00 D0  C8
0ED1 : 2A 2A 00 00 D0 2A 2A 2A  80
0ED9 : 99 02 FF AD 00 D0 0A 2A  94
0EE1 : 00 00 D0 2A 2A 00 00 D0  72
0EE9 : 2A 2A 99 03 FE AD 00 D0  0B
0EF1 : 2A 2A 00 00 D0 2A 2A 2A  A0
0EF9 : 99 03 FF EA 2C 00 D0 10  CB
0F01 : 00 C8 C8 C8 C8 F0 03 4C  69
0F09 : 49 E6 EA AD 00 D0 0A 2A  A1
0F11 : 00 00 D0 2A 2A 00 00 D0  A2
0F19 : 2A 2A 24 B5 AA AD 00 D0  EC
0F21 : 2A 2A 00 00 D0 2A 2A 2A  D0
0F29 : A8 B9 CB E7 10 A8 E7 85  77
0F31 : 07 20 19 E6 A0 00 A5 FC  D6
0F39 : 80 17 E7 BE 00 FE B0 AB  6A
0F41 : E7 BE 00 FF 10 CB E7 99  8A
0F49 : 00 E9 45 07 85 D7 C8 D0  66
0F51 : EA 05 90 85 90 18 60 A9  31
0F59 : 00 85 AA A5 B4 A2 04 D0  A7
0F61 : AA E7 CA B0 FA B0 AF E7  F4
```



```
0F69 : 85 A3 A9 00 85 A4 85 A5  09
0F71 : 18 69 E9 85 FC 20 1F E6  04
0F79 : B0 30 A5 A5 18 69 03 C5  C4
0F81 : A3 90 EB E6 A4 A5 A4 C9  E2
0F89 : 03 F0 0A A6 A3 E0 13 B0  B8
0F91 : D0 49 03 D0 D9 A5 90 F0  D0
0F99 : 11 A5 AA D0 0E A5 B4 20  63
0FA1 : 7B E7 A9 00 85 90 E6 AA  48
0FA9 : D0 C0 60 A9 80 85 B0 A2  97
0FB1 : 03 A9 0B 8D 00 DD 2C 00  90
0FB9 : DD 10 FB 50 F9 8E 00 BD  77
0FC1 : A2 04 A5 FF 46 B0 6A 46  57
0FC9 : B0 6A 4A 4A 8D 00 DD CA  7D
0FD1 : D0 F0 A2 02 CA D0 FD A9  81
0FD9 : 03 8D 00 DD 60 24 1F 19  34
0FE1 : 12 11 12 13 15 00 80 00  B6
0FE9 : 10 00 C0 40 50 00 00 20  77
0FF1 : 30 00 F0 60 70 00 90 A0  F4
0FF9 : B0 00 D0 E0 00 00 00 00  FA
1001 : 00 00 00 00 00 00 08 00  22
1009 : 01 00 0C 04 05 00 00 02  E2
1011 : 03 00 0F 06 07 00 09 0A  42
1019 : 0B 00 0D 0E 00 A5 AE 8D  2C
1021 : 0F E8 A5 AF 8D 10 E8 C8  92
1029 : 98 8D 0C E8 49 FF A8 38  50
1031 : 65 AE 85 AE 90 02 E6 AF  39
1039 : A5 FC 8D 00 E8 89 00 E9  91
1041 : 99 01 08 88 C0 FF D0 F5  A9
1049 : 60 4D 20 57 06 07 22 AD  03
1051 : 00 18 10 FB A9 10 8D 00  32
1059 : 18 2C 00 18 30 FB A2 04  00
1061 : CA D0 FD 8E 00 18 A2 04  38
1069 : AD 00 18 4A 08 4A 4A 66  2F
1071 : C2 FF 4D 20 57 28 07 21  41
1079 : 28 66 C2 CA D0 F1 A9 0F  40
1081 : 8D 00 18 A5 C2 60 78 AD  35
1089 : 00 1C 29 F3 09 04 8D 00  47
1091 : 1C A0 00 84 07 A9 03 85  63
1099 : 08 FF 4D 20 57 49 07 17  A4
10A1 : 20 06 07 91 07 C8 D0 02  B6
10A9 : E6 08 C0 06 D0 F2 A5 08  CF
10B1 : C9 07 D0 EC 4C AF 04 FF  22
10B9 : 4D 20 45 36 07 FF FF 32  0A
```

POPULOUS

Ahoy, strange beasts come from another world ! Danny Kid has to write some kinda nice crap fer ya (once more)...

Hmmmm... Chiar ai fost capabil sa duci la capat acest joc sadic ?... Nu prea cred...

Nu-i nimic, guyz. Nici n-am pretins asa ceva. Populous (avind in varianta pe PC 320x200x256(16) + sunet AdLib) este un joc fantastic din aproape toate punctele de vedere. Ideea este cel putin iesita din comun, dar eu personal n-am avut nici macar rabdarea sa incerc sa-l joc. Asa ca nu va pot spune cum se joaca si ce vrea. Dar, dezasamblind programul pentru a-i scoate codurile de intrare in joc (chestia cu scuturile), n-am reusit sa fac nimic, in schimb am dat peste altceva... really amazing - 494 de coduri pentru cele tot atitea nivele de joc (lumi). Cred ca pentru cei ce vor avea rabdarea, dar mai ales pasiunea sa-l joace, aceste coduri vor fi de un real folos.

Enjoy diz spooky game as eye enjoyed copyin' da codes (thru LPT#1, from screen to paper) !!!

002 JOSAMAR
003 TIMUSLUG
004 CALDIEHILL
005 SCOQUEMET
006 SWAUER
007 KILLPEING
008 EOAOZORD
009 BURWILCON
010 MORINGILL
011 NIMIHILL
012 BILCEMET
013 RINGMPED
014 WEAVHIPHAM
015 ALPOUTOND
016 BADACON
017 IMMUSILL
018 HOBDIETORY
019 BUGQUEEND
020 SHADTED
021 CORPEHAM
022 BINOZOND
023 SADWILLOW
024 LOWINGICK
025 QAZITORY
026 VERYMEEND
027 MINMPME
028 HAMHIPOLD
029 FUTOUTBOY
030 SUZALOW
031 DOUUSICK
032 SHIDIEHOLE
033 HURTLOPLAS
034 JOSTME
035 TIMPEOLD
036 CALOZBOY
037 SCOWILDOR
038 SWAINGPAL
039 KILLOHOLE
040 EOAMELAS
041 BURMPAL
042 MORHIPPIL
043 NIMOUTJOB
044 BILADOR
045 RINGGBPAL
046 WEAVINPERT
047 ALPLOPOUT
048 BADTAL
049 IMMPEPIL
050 HOBOZJOB
051 BUGWILLIN
052 SHADOWGODON
053 COROPERT
054 BINMEOUT
055 SADMPT
056 LOWHIPBAR
057 QAZOUTER
058 VERYELIN
059 MINGBDON
060 HAMINMAR
061 FUTLOPLUG
062 SUZTT
063 DOUPEBAR

064 SHIOZER
065 HURTIKEING
066 JOSOGOORD
067 TIMOMAR
068 CALMELUG
069 SCOMPHILL
070 SWAHIPMET
071 KILLQAZED
072 EOAEING
073 BURGBORD
074 MORINCON
075 NIMLOPILL
076 BILTHILL
077 RINGOXMET
078 WEAVEAED
079 ALPIKEHAM
080 BADOGOOND
081 IMMOCON
082 HOBMEILL
083 BUGMPTORY
084 SHADKOPEND
085 CORQAZME
086 BINEHAM
087 SADGEBOND
088 LOWINLOW
089 QAZLOPICK
090 VERYTORY
091 MINEOXEND
092 HAMEAME
093 FUTIKEOLD
094 SUZOGOBOY
095 DOUOLOW
096 SHIMEICK
097 HURTDIHOLE
098 JOSKOPLAS
099 TIMQAZAL
100 CALEOLD
101 SCOGBBOY
102 SWAINDOR
103 KILLSODPAL
104 EOAYHOLE
105 BUROXLAS
106 MOREAAL
107 NIMIKEPIL
108 BILOGOOJOB
109 RINGUDOR
110 WEADEPAL
111 ALPDIPERT
112 BADKOPOUT



113 IMMQAZT
114 HOBEPIL
115 BUGGBJOB
116 SHADASLIN
117 CORSODDON
118 BINYPERT
119 SADOXOUT
120 LOWEAT
121 QAZIKEBAR
122 VERYQUEER
123 MINULIN
124 HAMDEDON
125 FUTDIMAR
126 SUZKOPLUG
127 DOUQAZHILL
128 SHIEBAR
129 HURTCEER
130 JOSASING
131 TIMSODORD
132 CALYMAR
133 SCOUXLUG
134 SWAEAHILL
135 KILLDIEMET
136 EOAQUEED
137 BURUING
138 MORDEORD
139 NIMDICON
140 BILKOPILL
141 RINGINGTORY
142 WEAVIMET
143 ALPCEED
144 BADASHAM
145 IMMSODOND
146 HOBYCON
147 BUGOXILL
148 SHADUSTORY
149 CORDIEEND
150 BINQUEME
151 SADUHAM
152 LOWDEOND
153 QAZDILOW
154 VERYWILICK
155 MININGHOLE
156 HAMIEND
157 FUTCEME
158 SUZASOLD

159 DOUSODBOY
160 SHIYLOW
161 HURTAICK
162 JOSUSHOLE
163 TIMDIELAS
164 CALQUEAL
165 SCOUOLD
166 SWADEBOY
167 KILLOZDOR
168 EOAWILPAL
169 BURINGPERT
170 MORILAS
171 NIMCEAL
172 BILASPIL
173 RINGHIPJOB
174 WEAVOUTLIN
175 ALPAPAL
176 BADUSPERT
177 IMMDIEOUT
178 HOBQUET
179 BUGUPIL
180 SHADPEJOB
181 COROZLIN
182 BINWILDON
183 SADINGMAR
184 LOWIOUT
185 QAZCET
186 VERYMPBAR
187 MINHIPER
188 HAMOUTING
189 FUTADON
190 SUZUSMAR
191 DOUDIELUG
192 SHIQUEHIL
193 HURTTBAR
194 JOSPEER
195 TIMOZING
196 CALWILORD
197 SCOINGCON
198 SWAILUG
199 KILLMEHILL
200 EOAMPMET
201 BURHIPED
202 MOROURHAM
203 NIMAORD
204 BILUSCON
205 RINGINILL
206 WEAVLOPTORY
207 ALPTMET

208 BADPEED
209 IMMOZHAM
210 HOBWILOND
211 BUGINGLOW
212 SHADOILL
213 CORMETORY
214 BINMPEND
215 SADHIPME
216 LOWOUTOLD
217 QAZAOND
218 VERYGBLOW
219 MININICK
220 HAMLOPHOLE
221 FUTTEND
222 SUZPEME
223 DOUOZOLD
224 SHIWILBOY
225 HURTOGODOR
226 JOSOICK
227 TIMMEHOLE
228 CALMPLAS
229 SCOHIPAL
230 SWAOUTPIL
231 KILLEBOY
232 EOAGBDOR
233 BURINPAL
234 MORLOPPERT
235 NIMTLAS
236 BILPEAL
237 RINGEAPIL
238 WEAVIKEJOB
239 ALPOGOLIN
240 BADOPAL
241 IMMMEPERT
242 HOBMPOUT
243 BUGHIPT
244 SHADQAZBAR
245 COREJOB
246 BINGBLIN
247 SADINDON
248 LOWLOPMAR
249 QAZTOUT
250 VERYOXT
251 MINEABAR
252 HAMIKEER
253 FUTOGOING
254 SUZODON
255 DOUMEMAR
256 SHIMPLUG

257 HURTKOPHILL
258 JOSQAZMET
259 TIMEER
260 CALGBING
261 SCQINORD
262 SWALOPCON
263 KILLYLUG
264 EOAOXHILL
265 BUREAMET
266 MORIKEED
267 NIMOGOHAM
268 BILOOORD
269 RINGDECON
270 WEAVDIILL
271 ALPKOPTORY
272 BADQAZEND

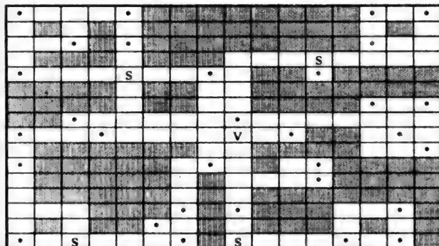


273 IMMEED
274 HOBGBHAM
275 BUGINOND
276 SHADSODLOW
277 CORYILL
278 BINOXTORY
279 SADEAEND
280 LOWIKEME
281 QAZOGOOLD
282 VERYUOND
283 MINDELOW
284 HAMDIICK
285 FUTKOPHOLE
286 SUZQAZLAS
287 DOUEME
288 SHIGBOLD
289 HURTASBOY
290 JOSSODDOR
291 TIMYICK
292 CALOXHOLE
293 SCOEALAS

294 SWAIKEAL
295 KILLQUEPIL
296 EOAUBOY
297 BURDEDOR
298 MORDIPAL
299 NIMKOPPERT
300 BILQAZOUT
301 RINGIAL
302 WEAVCEPIL
303 ALPASJOB
304 BADSODLIN
305 IMMYPAL
306 HOBOXPERT
307 BUGEAOUT
308 SHADDIET
309 CORQUEBAR
310 BINUJOB
311 SADDELIN
312 LOWDIDON
313 QAZKOPMAR
314 VERYINGLUG
315 MINIT
316 HAMCEBAR
317 FUTASER
318 SUZSODING
319 DOUYDON
320 SHIOXMAR
321 HURTUSLUG
322 JOSDIEHILL
323 TIMQUEMET
324 CALUER
325 SCODEING
326 SWADIORD
327 KILLWILCON
328 EOAINGILL
329 BURIHILL
330 MORCEMET
331 NIMASED
332 BILSODHAM
333 RINGOUTOND
334 WEAVACON
335 ALPUSILL
336 BADDIETORY
337 IMMQUEEND
338 HOBUED
339 BUDGEHAM
340 SHADOZOND
341 CORWILLOW
342 BINNINGICK

343 SADITORY
344 LOWCEEND
345 QAZASME
346 VERYHIPOLD
347 MINOUTBOY
348 HAMALOW
349 FUTUSICK
350 SUZDIEHOLE
351 DOUQUELAS
352 SHIUME
353 HURTPEOLD
354 JOSOZBOY
355 TIMWILDOR
356 CALINGPAL
357 SCOIHOLE
358 SWACELAS
359 KILLMPAL
360 EOAHIPPIL
361 BUROUTJOB
362 MORADOR
363 NIMUSPAL
364 BILDIRPERT
365 RINGLOPOUT
366 WEAVTAL
367 ALPPEPIL
368 BADOZJOB
369 IMMWILLIN
370 HOBINGDON
371 BUGIPERT
372 SHADMEOUT
373 CORMPT
374 BINHIPEAR
375 SADOUTER
376 LOWALIN
377 QAZUSDON
378 VERYINMAR
379 MINLOPLUG
380 HAMTT
381 FUTPEBAR
382 SUZOZER
383 DOUWILING
384 SHIINGORD
385 HURTOMAR
386 JOSMELUG
387 TIMMPHILL
388 CALHIPMET
389 SCOOUTED
390 SWAAING
391 KILLBORD
392 EOAINCON
393 BURLOPILL
394 MORTHILL
395 NIMPEMET
396 BILOZED
397 RINGIKEHAM
398 WEAVOGOOND
399 ALPOCON
400 BADMEILL
401 IMMMPTORY
402 HOBHIPEND
403 BUGOUTME
404 SHADMEHAM
405 CORGBOND
406 BININLOW
407 SADLOPICK
408 LOWITTORY
409 QAZPEEND
410 VERYEAME
411 MINIKEOLD
412 HAMOGOBOY
413 FUTOLOW
414 SUZMEICK
415 DOUMPHOLE
416 SHIHIPLAS
417 HURTQAZAL
418 JOSEOLD
419 TIMGBBOY
420 CALINDOR
421 SCOLOPPAL
422 SWATHOLE
423 KILLOXLAS
424 EOAEAAL
425 BURIKEPIL
426 MOROGOJOB
427 NIMODOR
428 BILMEPAL
429 RINGDIPERT
430 WEAVKOPOUT
431 ALPQAZT
432 BADEPIL
433 IMMMGBJOB
434 HOBINLIN
435 BUGLOPDON
436 SHADYPERT
437 COROXOUT
438 BINEAT
439 SADIKEBAR
440 LOWOGOER
441 QAZOLIN
442 VERYDEDON
443 MINDIMAR
444 HAMKOPLUG
445 FUTQAZHILL
446 SUZEBAR
447 DOUGBER
448 SHINING
449 HURTSODORD
450 JOSYMAR
451 TIMOXLUG
452 CALEAHILL
453 SCOIKEMET
454 SWAOGOED
455 KILLUING
456 EOADEORD
457 BURDICON
458 MORKOPILL
459 NIMQAZTORY
460 BILEMET
461 RINGCEED
462 WEAVASHAM
463 ALPSODOND
464 BADYCON
465 IMMOXILL
466 HOBEATORY
467 BUGIKEEND
468 SHADQUEME
469 CORUHAM
470 BINDEOND
471 SADDILOW
472 LOWKOPICK
473 QAZQAZHOLE
474 VERYIEND
475 MINCEME
476 HAMASOLD
477 FUTSODBOY
478 SUZYLOW
479 DOUOXICK
480 SHIEAHOLE
481 HURTDIELAS
482 JOSQUEAL
483 TIMUOLD
484 CALDEBOY
485 SCODIDOR
486 SWAKOPPAL
487 KILLINGPERT
488 EOAILAS
489 BURCEAL
490 MORASPIL
491 NIMSODJOB
492 BILYDOR
493 RINGAPAL
494 WEAVUSPERT
999 KILLUSPAL

KNIGHT LORE



S - START V - VRAJITOR * - OBIECT

FRANCO PAUL/NINJASOFT

TURBO POKES (SPECTRUM)

by Andrei Steriopol

ACTION REFLEX: 50770,0: 50771,0: 50772,0: 50964,0: 50695,0: 50696,0
AD ASTRA: 35853,0
AH DIDDUMS: 24786.0
AIRWOLF: 45962,0
ALCHEMIST: 47340,0: 49745 195: 47414,0
ALIEN 8:51736,0 :44526,0: 44461,97: 44462,185
ANDROID 2: 52262,0:53894,0
AQUARIUS: 31055,0
ARCADIA: 25776,0
ATIC ATTACK: 36518,129:36519,0
BALCK HOWK: 34695,183
BLADE ALLEY: 58201,0
BOBY BEARING: 29688,175
BOULDER DASH: 26011,0: 26012,0: 26013,0
BOOTY: 58294,0
BRUCE LEE: 51795,0
BUG EYES: 36037,201:43383,0
CAULDRON: 40060,0
CAULDRON 2: 52133,0
CAVERN FIGHTER: 31683,0:31684,0
CHUCKIE EGG: 42508,3:35453,0
COBRA: 43647,255
CON-QUEST: 23225,201
COOKIE: 35730,52:28697,0
DEATH CHASE: 26463,0
DEFENDER: 30822,255:37815,255
DINAMITE DAN: 52678,0: 57035,0: 58770,201: 59093,201
ECHINOX: 41917,52
FAIRLIGHT: 61893,0: 62797.24: 63478,24: 58813,62: 58814,6
FALL GUY: 27235,0:44204,0
FANTASTIC VOYAGE: 54227,0: 54492,0
FRANKENSTEIN: 28287,255
FRED: 31171,0
GHOST'N'GOBLINS: 39857,136:39858,50:39859,180
GREEN BERET: 41652,52
GYROSCOPE: 54754,200
HIGHWAY ENCOUNTER: 40905,0: 40772,195: 40773,123: 40774,157
HUNCHBACK: 26888,0
JACK THE NIPPER: 44278,58: 44285,58
KNIGHT LORE: 53567,0:50206,0
LAZY JONES: 56693,255
LIGHT FORCE: 39774,255
MANIC MINER:34798,0: 34799,0: 34800,0: 35136,0: 36160,0: 36106,0
NOMAD: 34569,201
ORION: 37319,201
POPEYE: 26242,0
PYJAMARAMA: 48670,0:33764,201
RAMBO: 38841,24
SABRE WOLF: 43575,255: 45520,255: 44786,0
SOUL OF A ROBOT: 25812,255
SPINDIZZY: 48712,201:48401,201
THREE WEEKS IN PARADISE: 50086,0
URIDIUM: 47044,0:47045,0
WIZARD'S LAIR: 25522,255
WIMPY: 33693,0
ZZOOM: 24743,0

SpeedUp / Configure Your Computer

Daca sinteti posesorul sau utilizatorul unui calculator compatibil IMB PC/AT si vreti sa-l faceti sa mearga putin mai repede atunci este bine sa cititi acestarticol pina la capat.

Se pun urmatoarele intrebari:

- dvs. ati configurat calculatorul ?
- stiti ce reprezinta toti parametrii din SETUP ?

Daca raspunsul la prima intrebare este negativ atunci intrati in SETUP (modul de intrare in acesta depinde de tipul BIOS-ului din calculator, acesta poate fi PHOENIX (puteti intra in SETUP oricind apasind tastele CTRL,ALT si S simultan) sau AMI (ca sa intrati in SETUP apasati butonul de RESET si veti fi intrebat daca vreti sa intrati in SETUP apasind tasta DEL - sau nu).

Odata intrat in SETUP trebuie lucrat cu atentie, valorile trebuiesc modificate in mod constient. **NU SE VOR MODIFICA PARAMETRII REFERITORI LA: HARD DISC, FLOPPY DISC, VIDEO CARD, BASE MEMORY !** Daca din greseala modificati unul din aceati parametrii, la iesirea din SETUP sinteti intrebat daca vreti sa salvati modificarile sau nu (daca ati gresit pe undeva raspundeti NU !).

Parametrii care ne intereseaza in articolul de fata sint:

- CPU Speed,
- Shadow BIOS ROM,
- Shadow Video ROM,
- Paged / Interlived,
- ROM Wait States,
- AT Bus Speed. CPU Speed :

Daca calculatorul are un buton de TURBO, pentu ca acesta sa aiba efect trebuie ca in SETUP sa selectam optiunea FAST.

Shadow BIOS ROM:

Daca activam (ENABLED) aceasta optiune, calculatorul va copia continutul BIOS-ului in RAM undeva in memoria EXPAND sau EXTEND (depinde cum a fost configurata memoria - peste 640K). Datorita faptului ca memoriile RAM au un timp de acces mai mic decit cele ROM, orice citire a BIOS-ului se va face mult mai repede - EX: intreruperi din BIOS, rutine de I/O, s.a.).

Shadow Video ROM:

Pe placa grafica a calculatorului exista unul sau mai multe cipuri de memorie ROM. Din aceleasi considerente ca si la Shadow BIOS ROM este bine ca aceasta optiune sa fie activata (ENABLED).

OBS. : 1) Daca selectati ambele optiuni (Shadow BIOS ROM si Shadow Video ROM), totalul memoriei (EXTEND sau EXPAND) se va micsora cu 128K!

2) Copiile ROM-urilor se vor gasi in memoria RAM de la adresa 0C0000 in sus, adica peste 768K, in blocuri de 64K.

3) Fiecare ROM poate ocupa maxim 128K de RAM.

4) Pentru a putea folosi opiunea Shadow Video ROM trebuie sa aveti a placa grafica EGA sau VGA.

Paged / Interleaved:

Daca aceasta optiune este activata (ENABLED), se va micsora timpul de acces la memorie.

OBS.: Pentru a putea folosi aceasta opiune este nevoie sa aveti cel putin doua bancuri de memorie libere deoarece in aceasta varianta bancurile de memorie sint folosite pe perechi.

Daca aveti nevoie de mai multa memorie (EXTEND sau EXPEND, EX.: EXPAND pentru Ventura Publisher sau EXTEND pentru Windows 3.0) puteti sa ne activati opiunile Shadow BIOS ROM si Shadow Video ROM, se vor obtine inca 128K de memorie disponibili pentru aplicatii.

Iata citeva mici trucuri pentru cei ce au nevoie de memorie pentru aplicatii:

1) Windows 3.0

La instalare, acesta modifica fisierul CONFIG.SYS introducind doua linii in plus: SMARTDRV.SYS ...
HIMEM.SYS

SMARTDRV.SYS este un cache pentru hard disc. Adica este un fel de memorie tampon intre calculator si hard disc - marind astfel viteza de lucru cu acesta.

Singura problema este ca numai Windows foloseste acest tampon, el ocupind inutil memorie pentru alte aplicatii.

Pentru a rezolva aceasta mica problema puteti sa creeati un fisier CONFIG.RAM (de exemplu) care sa contina exact ce era in CONFIG.SYS minus linia referitoare la SMARTDRV.SYS. Atunci cind vreti sa-l folositi trebuie doar sa redenumiti fisierele CONFIG.SYS in CONFIG.WIN si CONFIG.RAM in CONFIG.SYS si sa resetati calculatorul.

OBS.: In locul extensiilor .RAM si .WIN se pot alege orice alte extensii.

Personal am ales aceste doua extensii pentru claritatea explicatiilor.

Se mai pot obtine 5-10K de memorie in plus daca inaitea lansarii sistemului Windows se scoate din memorie driver-ul de mouse. Windows are un driver de mouse intern = nu are nevoie de prezenta in memorie a inca unuia!

2) DOS

Puteti sa mai eliberati citva k-octeti de memorie daca in fisierul CONFIG.SYS eliminati liniile referitoare la FILES=... si BUFFERS=..., in felul acesta calculatorul se va initializa folosind configuratia satandard. Se mai pot obtine ceva mai mult de 3k daca se introduce urmatoarea linie in fisierul

CONFIG.SYS: STACKS=0,0.

OBS.: Stergerea liniilor din CONFIG.SYS (sau a pune un REM la inceputul lor) referitoare la FILES si BUFFERS nu este recomandata celer care folosesc baze de date (DBase, FOX Base, etc...) si nici celor care folosec programe de caror rulare corecta poate fi influentata de lipsa acestor linii!

Daca nu stiti daca programul pe care-l folositi are nevoie sau nu de prezenta liniilor FILES=20 si BUFFERS=25 (valori acceptabile pentru orice baza de data) puteti sa-l rulati. Daca observati o incetinire a incarcarii de pe disc sa orice altceva, incercati sa mariti putin cite putin numarul de fisiere si de buffere (O baza de date poate sa mearga perfect si cu FILES=20 si BUFFERS=20 - trebuie incercat, nu exista un raspuns universal valabil).

3) JOCURI

Cred ca multora li s-a intimplat sa nu ruleze un joc. Se pune intrebarea daca nu cumva jocul nu a avut destula memorie ca sa poata sa ruleze. Exemple de jocuri memorofage sint destule :

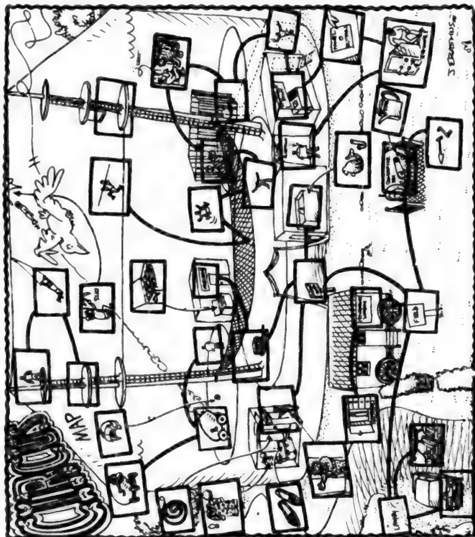
TD3 (Test Drive III - Acolade 1990)
ELVIRA (Elvira Mistress Of The Dark - Acolade 1990)
s.a.

Ce facem in aceste cazuri? De multe ori este foarte simplu, avem nevoie de o discheta sistem pe care sa nu existe fisierele CONFIG.SYS si AUTOEXEC.BAT .

Este recomandat ca aceasta discheta sistem sa aiba pe ea MSDOS 3.30 decit MSDOS 4.01 (COMMAND.COM din MSDOS 4.01 ocupa cam cu 10K mai mult decit cel din versiunea 3.30). De exemplu, pornind calculatorul cu o discheta sistem minimala (MSDOS 4.01) se obtin 575.3K (in configuratia uzuala lucrez cu 553.9K) - este o diferenta de 21.4K . Daca nu merge nici asa, trebuie facut rost de MSDOS 5.0 sau DRDOS 5.0 care lasa disponibili utilizatorului ceva mai mult de 615K (trebuie sa aveti cel putin 1M de memorie pentru aceasta!).

Catalin Florean





40. WONDERBOY

(*)

- vieti infinite = POKE 2676,234:POKE 2677,234:POKE 2678,234
- restart = SYS 2112

hobBIT

YOUR FRIEND

COLECTIE DE CRISTALE SI AFORISME ADUNATE IN TIMP...

by The UNKNOWN

- Daca esti mai in virsta - esti sclerozat
- Daca esti tinar - nu ai experienta
- Vii punctual la serviciu - spionezi subalternii
- Vii mai tirziu - esti exemplu negativ
- Stai peste program - faci pe supraaglomeratul
- Pleci punctual - nu-ti dai interesul
- Faci curte subalternelor - esti afemeiat
- Le tratezi cu indiferenta - esti cu nasul pe sus
- Esti prietenos cu subalternii - vizezi popularitate ieftina
- Esti rezervat - esti considerat increzut
- Iti lauzi subalternii - esti lingusitor
- Ii critici - faci pe nebunul
- Te intereseaza munca lor - esti turnator
- Nu te intereseaza - n-ai habar de probleme
- Tii sedinte - esti sedintoman
- Nu tii sedinte - lucrezi in secret
- Te consulti cu subalternii - nu esti bun de nimic
- Nu te consulti - vrei sa tii totul in mina
- Spui bancuri - esti neserios
- Nu spui - esti plictisitor
- Nu pleci in concediu - iti pastrezi scaunul
- Insisti - esti incapatinat
- Cedezi usor - esti moale
- Ai succes - ai avut noroc
- Trimiti subalternii la specializare - vrei sa-i indepartezi
- Nu-i trimiti - nu lasi pe altii sa se ridice
- Te preocupa problemele clubului - n-ai ce face
- Nu te preocupa - nu esti cadru de conducere

GAMES CRACKER

De mult asteptati sa apara asa ceva in revista noastra, si iata ca nu ati asteptat degeaba. Acum nu va mai rezista nici un JOC: vieti infinite, copiere fara probleme a jocurilor protejate, copiere SCREEN$ in orice moment, etc. . . Alta viata !

Dar sa trecem la subiect si sa vedem despre ce este vorba.

In primul rind putem spune ca schema va functiona pe calculatorul SINCLAIR SPECTRUM 48K sau orice alt model compatibil cu acesta. Cei care au lucrat mai mult pe acest tip de calculator stiu, iar cei care nu, o pot afla acum, ca in memoria ROM exista o zona de aproximativ 1Ko goala, deci nefolosita.

Avind in vedere acest lucru, trebuie sa-l exploatam. Deci schema noastra contine un RAM care in momentul cind pozitionam SW2 pe ON se va afla fizic in zona de memorie 3900# (14592)-3CFF#(15615), zona respectiva de ROM goala fiind dezafectata. O alta portiune din acest RAM se va gasi in zona 0066#(102)-006F#(111), adica exact zona alocata in calculator pentru rutina de NMI.

Acum nu ne mai ramine decit sa scriem un program corespunzator scopului nostru, sa-l introducem in aceasta zona si sa apasam SW1(NMI) pentru a-l activa.

Astfel la 0066# scriem octetii corespunzatori unei instructiuni de salt la 3900#

JP #3900 - C30039

unde putem scrie programul propriu zis, cu o lungime de pina la 1Ko.

Programul se stocheaza pe caseta, iar cind vrem sa lucram il incarcam in RAM, trecem SW2 pe ON si il transferam in RAM-ul de pe modul, dupa care trecem SW2 pe OFF. In acest moment putem incarca orice program in calculator (cu SW2 pe OFF modulul este dezactivat) si in momentul cind vrem sa executam o operatie asupra jocului respectiv trecem SW2 pe ON si apasam SW1 (NMI). Se intrerupe in acest moment jocul si controlul revine programului nostru de pe modul.

Sint realizate pina acum 3 programe care pot face:

- salvare SCREEN$ in orice moment.
- POKE-uri la orice joc si orice adresa, in orice moment (numai sa cunoastem adresele si octetii corespunzatori)
- salvare in orice moment a programului (jocului) aflat in calculator, pe caseta in forma standard Spectrum.

Probleme constructive deosebite nu se pun, lista componentelor fiind urmatoarea:

U1 = 74LS138
U2 = 74LS27
U3 = RAM static 2Kx8 (6116, MSM 2128, D4016)
U4 = 74LS32
U5 = 74LS132
U6 = 74LS42

Circuitele integrate se recomanda a fi din seria LS dar se pot folosi fara probleme si cele TTL normale.

D1 - D6 = 1N4148
D7 = LED
R1 = 270 Ω
R2 = 470 Ω
R3 = 100 Ω
R4 = 330 Ω
R5 = 470 Ω
R6 = 1 K
C1 = 47μF/16V
SW1 = push button sau tasta
SW2 - comutator cu 2 pozitii

Toate semnalele: D0-D7, A0-A15, NMI, ROMCS, MREQ, WR, GND, Vcc, se gasesc pe cupla de extensie de la calculatorul Sinclair 48.

Programele care urmeaza se incarca si ruleaza la adresa 30000. Ele se pot incarca in RAM cu ajutorul programului 'MACHINE CODE LOADER' publicat in numarul 3 al revistei, sau cu MONS 3M.

Intelegind cum functioneaza acest modul, puteti scrie si voi alte programe pentru el, largindu-i astfel aria de utilizare.

SUCCES!

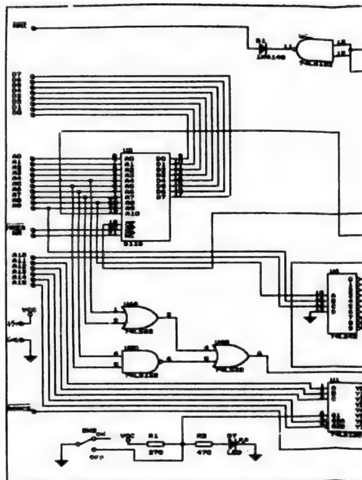
VIOREL STAN

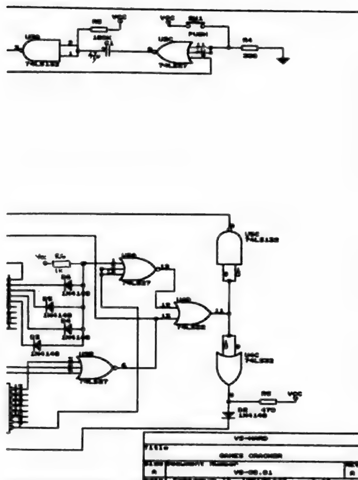
```
*** GAMES CRACKER ***
***  COPY  GAMES  ***


  10 POKE 23693,71: BORDER 0. CL
EAR 29999
  20 LOAD ""CODE 3e4
  30 INPUT "name of program.", L
INE N$
  35 IF LEN N$<11 THEN  FOR a=1
TO LEN N$. POKE 30333+A,CODE N$(
A): NEXT A· GO TO 40
  36 GO TO 30
  40 SEEP 1.0  RANDOMIZE LSR 3e4
  50 BEEF 2,0. RANDOMIZE USR 0


START ADRESS=30000
LENGHT=1180 BYTES

  1 3E02CD0116AFD3FE3E47 1065
  2 328D5CCDAF0D11817501 940
  3 4C00CD3C20CD77750620 852
  4 7610FD21D57511003901 825
  5 E803ED803EC332660021 1090
  6 003922670011CE750106 541
  7 00CD3C20CD7775CDAF0D 1131
  8 C9AFDBFEE61FFE1F28F7 1682
  9 C911021007130116000 285
 10 2020202020202020204C 364
 11 4944455220534F465457 727
 12 41524520202020202020 440
 13 2020160A002020505554 409
 14 20205357495443482020 594
 15 4F4E2020414E44205052 526
 16 455353204B455900160A 532
 17 0F4F464600320840ED57 580
 18 F3320440EA0F39AF1802 860
 19 3E01320740ED430040C1 745
 20 ED430540ED730240313C 900
 21 40F5C179320940D5E5DD 1409
 22 E5FDE5D9C5D5E5D900F5 2037
 23 083E01DBFEE61FFE1F20 1122
 24 0218F421C53911004101 640
 25 5600ED80DD21A0391111 1012
 26 00AFCDC604CD8939DD21 1283
 27 1C3A11F6003EFFCDC604 1073
 28 CD8939DD219739111100 943
 29 AFCDC604CD8939DD2100 1283
 30 401100183EFFCDC604CD 1037
 31 B939DD210058011FFA43E 1065
 32 FFCDC604184303110210 791
 33 074C49444552AA001B00 572
 34 4000000004C494445522 592
 35 20202020F6000000F600 620
 36 0E000060000A710FC0D20 500
 37 F7C9F33150046DD210058 1235
 38 11FFA4373EFFCD5605F3 1347
 39 D20041312C4000F1000D9 906
 40 E1D1C1D9FDE1DDE1E1D1 2202
 41 3A0440ED47FE3F2804ED 1032
 42 5E1802ED563A0740A728 779
 43 03FB1801F33A09404FC5 929
 44 F13A0040ED4B0540ED7B 1112
 45 0240C5ED4B00040C90000 640
 46 002B00EA1102100071001 339
 47 16000020202020204C49 331
 48 4445522053 4F46545741 719
 49 5245520545 2414E534645 714
 50 52202020200D000002B00 266
 51 EA1104100713011600100 321
 52 20202020202020202020 320
 53 20202020425920202020 411
 54 20202020202020202020 320
 55 20200D000003100EA1002 378
 56 110713011600200202020 164
 57 202020202020205 3 2E56 439
 58 2E20736F6674202C3839 711
 59 20202020202020202011 305
 60 001000130000D000003400 100
 61 F4323336393 38E000000D 662
 62 5C002C37310E00004700 325
 63 003AE7300E0000000000 351
 64 3AFB3AEF2222AF3AF9C0 1348
 65 31363634300E00000041 336
 66 000D232027 00E84E3D32 551
 67 333736300E0000D05C00 522
 68 CC31323334353637380E 636
 69 9B16423FC03AF54E2CBE 1113
 70 4E3AF34E0D00FF00FF22 1014
 71 7A8C5900FF00FF855AA1 1293
 72 5800FF00FF317F25D800 1033
 73 FF00FF9F58A5D900FF00 1394
 74 FFAF7E075200FF00FFA5 1448
 75 02AD1C00FF00FFE53AA5 1165
 76 DC00FF00FFE5D8857A00 1433
 77 FF00FF95CE055200FF00 1207
 78 FF47DEC55A00FF00FF59 1530
 79 E2859A00FF00FFC59086 1548
 80 3200FF00FFA7DAB31300 1143
 81 FF00FFC5D86D5E00FF00 1381
 82 FF254AA55E00FF00FFCD 1340
 83 138D5F00FF00FF87E22D 1267
 84 5800FF00FF8552275A00 942
 85 FF00FF997E917C00FF00 1313
 86 FF87FA858B00FF00FFF2 1632
 87 4E95FA00FF00FF7B0AA5 1266
 88 7B00FF00FF254B857400 994
 89 FF00FFAE73A51A00FF00 1245
 90 FFE1FAAF5A00FF00FFA5 1670
 91 5FB41A00FF00FF056B85 1206
 92 5A00FF00FFAD7E017A00 1022
 93 FF00FF214A277A00FF00 1033
 94 FF8058B25B00FF00FF30 1298
 95 5CF17E00FF00FFB03DAC 1378
 96 5E00FF00FFA5322136200 906
 97 FF00FF657AB55800FF00 1257
 98 FFC57AF54600FF00FF04 1405
 99 72217C00FF00FF277B85 1076
100 0200FF00FFB47EA65100 1065
101 FF00FF2048855E00FF00 1096
102 FF843E0D5200FF00FF2D 1099
103 FEA5D900FF00FFF553E4 1702
104 F200FF00FF85CAF1C900 1529
105 FF00FFA5188B000FF00 1266
106 FFEE5A8C7200FF00FFF6 1593
107 DA85D200FF00FFA478EF 1594
108 5800FF00FF045AA7CF00 1069
109 FF00FF24DAAE4200FF00 1259
110 FFA589F55400FF00FF9D 1601
111 1E255A00FF00FF8578C1 1113
112 0200FF00FF8D3AE1D900 1153
113 FF00FF197E61DA00FF00 1231
114 FFD58C174000FF00FFBB 1344
115 FEE64E00FF00FFE53655 1440
116 1A00FF00FF893FA15A00 1003
117 FF00FF925C0000000000 748
```


VCC
74LS32


VCC
74LS32
VS-HARD
Title
GAMES CRACKER
VS-GC.01

POKE MAKER

Dupa incarcarea programului, se lanseaza cu RANDOMINZE USR 30000. Se urmeaza indicatiile de pe ecran, adica SW2 pe ON, se tasteaza ENTER, apoi SW2 pe OFF. In momentul cind vrem sa activam modulul, trecem SW2 pe ON si apasam SW1 (NMI). Va apare un MENU astfel:

1 - POKE = tastam 1 si va apare ADR: dupa care introducem in zecimal adresa la care dorim sa facem modificarea, tastam CR si va apare octetul aflat la adresa respectiva, dupa care putem introduce octetul valoarea pentru adresa respectiva (plus CR). In acest moment octetul introdus de noi se va scrie in RAM la acea adresa, dupa care putem continua cu alta adresa sau ne intoarcem la MENU cu CR.

2 - CHECK = tastam 2 si va apare ADR: tastam adresa in zecimal si CR si va apare DATA; aici intoducem octetul ce vrem sa-l cautam in memorie incepind cu adresa introdusa. Se afiseaza prima adresa la care este gasita data respectiva dupa care cu SPACE continuam cautarea iar cu CR ne intoarcem in MENU.

3 - RET = iese din programul nostru de pe modul si continua programul pe care l=am intrerup apasind SW1 (NMI).

Dupa intoarcere nu iutati sa treceti SW@pe OFF.

```
*** GAMES CRACKER ***
***   POKE  MAKER  ***

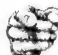

9000>  LOAD ""CODE 30000
9010 RANDOMIZE USR 3e4


START ADRESS=30000
LENGHT=1060 BYTES

1 CD6B0DFDCB0286217F75 1194
2 CD7775FDCB01AEFDCB01 1529
3 6E28FA3EC33266002100 842
4 39226700213476110039 471
5 010004EDB0CD6B0DFDCB 1199
6 028621D975CD7775FDCB 1400
7 01AEFDCB016E28FAC36B 1334
8 0D7E23FEFFC8D718F816 1392
9 0A011401205055542014 377
10 14001201204F4E201401 281
11 12002054484520535749 550
12 54434820160C01204F46 471
13 20494E54455246414345 589
14 20160E0120414E442050 424
15 5245535320120120454E 547
16 54455220FF2020202020 582
17 2020202020202020FF16 533
18 0A011401205055542014 365
19 001201204F4646201401 323
20 12002054484520535749 550
21 54434820160C01204F46 471
22 20494E54455246414345 589
23 20160E0120414E442050 424
24 5245535320120120454E 547
25 54455220FF2020202020 582
26 202020202020202020FF 543
27 ED73263C31323CF5ED57 1178
28 F3F5E5C5D52A263CF92B 1559
29 11463C011400EDB0217E 748
30 12CD7E39CDC93BCD8E3B 1277
31 312D504F4B452C322D43 583
32 4845434B2C332D524554 786
33 CD703BD63328173C280C 816
34 3C20F33C321F3CCD7B3A 922
35 18D0321F3CCDA43918C8 1023
36 211A77CD7E39A1463CED 966
37 5B263C1B011400EDB031 707
38 283CD1C1E1F1E27839FB 1522
39 F1ED7B263CC9226F3922 1168
40 9D3921EC50114C3C0608 730
41 E50E14E124132C0D20F9 881
42 E12410F221EC5ACDC013 1294
43 2C20FAC9CD603AC8ED53 1406
44 223C3E1732253CCD8E3B 732
45 444154413A2020A03A25 659
46 3CD60332253C0603CDE0 662
47 3A20E179A728DD783224 1073
48 3CCDC93BCD8E3B204441 1095
49 54413AA03A243CCDEB3B 1020
50 CD8E3B20494EA03A243C 903
51 0100002A223CEDB12222 619
52 3C28CDF23B3A253CD605 983
53 32253C21EC50E5AF57D3 1198
54 FBD8F667FA1C3A30F80E 1502
55 14CD140FE1247CE60720 914
56 E73E04D3FBCD4B3ACD60 1398
57 3B20F8CD603B28FBFE20 1276
58 2865FE0DC8FE0720F0CD 1426
59 543A2A223C28CDD53A18 821
60 8811E8031B7AB320FBC9 1200
61 CDC93BCD8E3B4144523A 1144
62 A0C9CD543A0605CDE03A 1206
63 38F679A7ED53203CC93E 1265
64 1132253CCDF23B18093A 761
65 1F3CA7C8CD603AC83E16 1101
66 32253CCD8E3BAC2A203C 659
67 7ECDEB3BCD8E3B2C2020 1139
68 20A03A253CD60332253C 711
69 0603CDE03A20D979A720 1065
70 2878FE0A38C7F57AA728 1259
71 0CCDEC3A2803F118C32A 1056
72 203C73F120092A203C28 666
73 22203C18A02A203C2322 513
74 203C18972A203C731898 695
75 CD0F3B773E20CDA83B79 1045
76 A7C821463C1100007EFE 927
77 0D2814D630E5210A0044 675
78 4FCDA930380209EBE1D8 1244
79 2318E70C7AA7C90E0004 810
80 21463C3E5FCDA83BCD4B 1032
81 3ACD703B20F8CD703B28 1130
82 FBCD703B28EE1E00FE0D 1202
83 C8380D10030418DD0C77 668
84 23CD9D3B18D5FE0C2807 1005
85 515F3E0D0E00C979A728 794
86 C60D042B3E20CDA83B3A 842
87 253C3D32253C1885CD8E 857
88 02CD1E030E00515FCD33 685
89 03FEA4C9C5E5CD603B28 1448
90 12FE0A380EFE0E3806FE 941
91 303806FE3A30021801AF 672
92 A7E1C1C9E37E23CB7F28 1536
93 05CD9D3B18F5E67FE3CD 1484
94 A83B3A253C3C32253CC9 790
95 E5D5C56F260029292911 928
96 003C1916503A253CF6E0 312
97 5F06087E12231410FAC1 767
98 D1E1C93E0C32253CAF0E 1045
99 082650542EEC0614772C 681
100 10FC62240D20F221EC5A 1048
101 3E47772C20FCC926008F 930
102 1E20180E1E2001F0D8CD 824
103 0E3C0118FCCD0E3C019C 787
104 FFCD0E3C0EF6CD0E3C7D 1198
105 180AAF093C38FCED423D 958
106 28021E3083F8C39D3B00 910
107 00000000000000000000 0
```

SHERLOCK HOLMES - solutia completa

by Emil Matara



Hi, folks, here I go again!

De data asta va propun solutia la un excelent "quest" al nu mai putin celebrului detectiv Sherlock Holmes. Un caz dificil, incurcat, pe care trebuie sa-l elucidati in asa fel incit sa nu-i stirbiti cu nimic reputatia lui SHerlock Holmes. Deci. . .

DAY ONE: MONDAY 8 AM

Holmes se afla in camera de lucru de la adresa deja celebra: 221B BAKER STREET impreuna cu nedespartitul sau prieten Dr. Watson. El ii spune lui Watson: READ CHRONICLE si apoi merge prin PLAIN DOOR. Aici gaseste doua costume de bal mascat pentru a se deghiza. In acest scop Holmes trebuie sa WEAR apoi TAKE OFF disguises. El ia ambele costume, apoi se intoarce in camera de unde a plecat. Watson ii spune despre o crima. Holmes ia OIL LAMP si ii spune lui Watson: FOLLOW ME. Holmes merge in Baker Street prin FRONT DOOR.

Apoi se indreapta spre Leatherhead dupa ce a consultat mersul trenurilor. Un tren pleaca din gara King Cross la 9:15 AM. Metoda generala de a calatori cu taxiul prin Londra este:

HAIL CAB / CLIMB INTO CAB / SAY TO CABBIE "GO TO..."

Aceasta metoda poate fi folosita oricind in timpul jocului.

La peronul trei Holmes il intilneste pe inspectorul Lestrade. El asteapta pina la 9:15 AM si urca in trenul cu aburi. Apoi asteapta pina la 10:30 AM cind ajunge la LEATHERHEAD STATION. Il urmeaza pe Lestrade prin oras si asculta la interogatoriile lui. Holmes mai intii

comanda FOLLOW LESTRADE si trebuie sa repete asta ori de cite ori Lestrade se deplaseaza. Holmes il insoteste pe Lestrade la un pod din pietre si grobotis unde vede un corp de femeie - Mrs. Brown - si o hirtie mototolita (TAKE / EXAMINE). Hirtia a fost trimisa de cineva semnat T.F. El examineaza atent corpul si podul. Mrs. Brown a fost impuscata de la mica distanta, glontul trecind prin timpla dreapta. S-ar parea ca Mrs. Brown a tinut pistolul fiindca are pulbere arsa pe mina dreapta. Se mai afla si o aschie in podul de piatra (Holmes deduce ca Mrs. Brown s-ar fi putut sinucide). Dar in acest stadiu al anchetei nu exista dovezi concludente sau motivatii ale acestui act.

Holmes il urmeaza pe Lestrade la resedinta lui Mrs. Brown unde inspectorul ii interogheaza pe Basil Phipps, Dophne Strachen, gradinarul, bucatarul si camerista. Holmes afla urmatoarele:

1. Mrs. Brown era un reputat om de stiinta care lucra la un proiect militar secret inainte de moartea sa. Planurile au disparut.
2. Basil Phipps nu poate fi crezut. El pare sa aibe un alibi - a stat pina tirziu noaptea cintind Chopin la pian.

Urmatoarea etapa este la casa lui Jane unde Holmes il intilneste pe Percival Ffawks care refuza sa spuna unde era in momentul cind Mrs. Brown a fost omorita. El locuieste in Sidmouth Street. In biblioteca afla Holmes ceva ce ar putea fi corpul lui Mrs. Jones.

Lestrade se intoarce la Londra dar Holmes ramine. El examineaza atent BOOKCASE si afla a HIDDEN ROOM care contine niste haine patate cu singe cu initialele TRICIA FENDER. El se duce in camera de studiu unde gaseste un pupitru care la o atenta examinare releva un sertar cu fund dublu. Acesta contine inscrisuri bancare apartinind lui Mrs. Brown care arata ca s-au facut retrageri de sume recent. Se mai afla si o nota de la Tricia Fender.

Holmes vrea acum sa stie mai mult despre Tricia Fender. El se duce la Dophne Strachen in living-ul casei lui Mrs. Brown si spune:

TELL ME ABOUT TRICIA FENDER. I se spun trei lucruri:

1. Tricia Fender a fost secretara lui Mrs. Brown inainte de moartea acesteia.
2. Ea locuieste la Londra in Portman Street.
3. Ea si Mrs. Jones aratau foarte asemanator una cu alta.

Acum, Holmes trebuie sa-l interogheze pe Basil Phipps. Se duce in locuinta acestuia in COBDEN LANE si urca scarile in dormitor. La o atenta examinare observa ca partiturile cu Chopin sint neatinse dar ca un disc cu Chopin se afla pe platanul pick-up-ului. S-ar parea ca un cearsaf a fost prins de fereastra sau deliberat a fost aruncat afara pentru a permite cuiva sa coboare pe fereastra. Concluzia: in Basil nu poti avea incredere.

In acest moment, Holmes a cules toate informatiile si se intoarce la Londra pentru a-l interoga pe Major. Dar mai intii merge in Parliament Street unde il intilneste pe Lestrade. Pare evident faptul ca Major este suspect pentru moartea lui Mrs. Brown. Holmes ii spune lui Lestrade: THE MAJOR IS INNOCENT. Lestrade ii cere probe pentru afirmatia sa. Ei trebuie sa viziteze casa lui Major in Sidmouth Street (il asteapta pe acesta pina se intoarce - 11:00 PM). Dupa ce acesta a intrat in casa, iese si pleaca cu un taxi pe Slater Street (cei doi il urmeaza). Holmes vede o usa ascunsa dar pentru a intra trebuie sa poarte costumul de chinez. El intra (NORTH) intr-o camera de prizat opium. Pleaca, il vede pe Lestrade si ii spune: THE MAJOR IS IN AN OPIUM DEN. Curind Major apare si Lestrade spune: WELL DONE, HOLMES lasindu-l pe Major sa plece.

DAY TWO: TUESDAY

Holmes se intoarce la Leatherhead si merge direct la apartamentul lui Basil apoi SOUTH din The Lounge spre o camera cu un seif in perete. El deschide seiful si gaseste niste scrisori de santaj ale Triciei Fender catre Mrs. Brown. Este evident ca Tricia a furat planurile secrete si o santajeaza pe Mrs. Brown (operatiunile bancare din contul lui Mrs. Brown confirma aceasta). Holmes se duce la Leatherhead Station si il asteapta pe Lestrade sa soseasca. Pe la ora 9:00 AM Holmes ii spune lui Lestrade: MRS BROWN KILLED HERSELF si apoi il urmeaza pe acesta inapoi la pod. Impreuna cu acesta, Holmes CLOSELY EXAMINES THE DEEP

STREAM. Lestrade disloca o piatra sub care era blocat un pistol.

Holmes realizeaza ca Mrs. Brown s-a impuscat in cap iar o piatra a cazut in riu antrenind si pistolul cu ea. Pistolul in cadere a lovit podul, facind sa sara aschia.

Holmes se intoarce la gara Leatherhead si il intilneste pe Lestrade pe la ora 10:45 AM. Acesta spune: WELL DONE, HOLMES si confirma ca Mrs. Brown s-a sinucis. A doua parte a aventurii s-a incheiat.

Este vital ca Holmes sa se reintoarca la Londra cu trenul de 11:15 si sa soseasca la KING CROSS ROAD, sa inchirieze un taxi si sa mearga pe PORTMAN ROAD unde locuiesc Tricia si Dophne.

Sosind, Holmes intra in living-room si o vede pe Tricia si un seif in perete. El deschide seiful si gaseste un dosar cu titlul Military Plans si o nota neterminata care spune: "Intilneste-ma la podul...". Acum este evident ca Tricia o santaja pe Mrs. Brown. Planurile au fost deci furate si Mrs. Brown a fost atit de disperata incit s-a sinucis si a incercat sa arunce vina pe Tricia, de unde hirtia mototolita cu initialele T.F.

Holmes ii spune Triciei: FOLLOW ME si o ia cu el inapoi la Parliament Street intr-un taxi. El il asteapta la Scotland Yard pe Lestrade sa soseasca si atunci ii spune Triciei: TELL ME ABOUT THE BLOODSTAINED CLOTHES. Tricia atunci marturiseste ca ea este de fapt Mrs. Jones si ca ea a ucis-o pe adevarata Tricia Fender cind a aflat ca aceasta o santajeaza pe buna sa prietena Mrs. Brown.

Este evident ca trupul din biblioteca era al lui Tricia. Holmes ii spune lui Lestrade: MRS. JONES KILLED TRICIA FENDER. El cere dovezi si Holmes ii spune lui Mrs. Jones: TELL LESTRADE WHAT HAPPENED. Ea ii spune, un politist soseste si o ridica. (Daca toate acestea nu se intimpla, inseamna ca nu ati examinat atent toate dovezile.

Dupa arestarea lui Mrs. Jones, Holmes mai are un singur lucru de solutionat - cine a furat planurile pentru Tricia Fender. Dupa ce a trecut in revista toate dovezile pe care le are, apare ca suspect principal Basil Phipps, dar trebuiesc probe.

Holmes paraseste Scotland Yard si merge in CAMDEN STREET, gasind casa lui Basil. El merge EAST in curtea din fata casei unde gaseste ferestrele inchise. Asteapta pina la 10:00 PM cind cineva deschide o fereastra. Holmes trebuie sa poarte OLD MAN'S DISGUISE si sa mearga NE prin fereastra deschisa. Se afla acum in dormitorul lui Basil; exploreaza repede casa si gaseste biblioteca. Intr-un dulapior se afla o nota rupta dintr-un notes. El o ia si se duce in curtea din spate unde vede o gramada de gunoi si in ea o nota mototolita scrisa cifrat (o ia si paraseste casa pe fereastra). Isi scoate costumul care l-a deghizat si examineaza cele doua note care se pare ca apartin una alteia. Ele trebuiesc decodificate. In cod, o litera trebuie inlocuita cu alta, ex. E devine H.

El citeste: "Acum am planurile. Pretul dvs. este acceptabil. Lasa-ma sa aflu cind are loc vinzarea. Ai grija ! Moartea lui Mrs. Brown a alertat politia care a inceput anchete. Basil".

Holmes are acum dovezi concludente ca Phipps are planurile. El se intoarce la Scotland Yard si asteapta pina la 7:00 AM, miercuri dimineata, intoarcerea lui Lestrade.

DAY THREE: WEDNESDAY

La intoarcerea lui Lestrade, Holmes spune: BASIL HAS THE PLANS. Daca, in acest stadiu al quest-ului Holmes a examinat deja notele si EMPTY FOLDER atunci Lestrade spune: WELL DONE, HOLMES, WE MUST NOW OBTAIN THE SALE LOCATION. Basil evident asteapta un raspuns de la H.W.

Holmes trebuie sa se reintoarca in CAMDEN STREET. La ora 9:50 AM un curier soseste si ii inmineaza o nota lui Basil (aceasta nota trebuie obtinuta cu orice pret). El se duce la fereastra (butoneaza de citeva ori LOOK THROUGH WINDOW). Pe la ora 10:06 AM, Holmes vede nota incepind sa arda. Intra repede pe fereastra, ia nota si iese din nou afara tot pe fereastra (nu mai trebuie purtat OLD MAN'S DISGUISE).

Nota este cifrata. Este un cifru diferit de primul si este scris de la sfirsit spre inceput cu exceptia numelor de sus si de jos.

El citeste: "Basil, voi cumpara planurile la 2:30 PM la OLD MILL ROAD linga Leatherhead. H.W".

Holmes se intoarce la Scotland Yard iar Lestrade il intreaba daca a aflat locul tranzactiei. Holmes spune: THE SALE IS THE OLD MILL ROAD. Lestrade raspunde: QUICKLY, HOLMES, WE MUST HURRY IF WE ARE TO CATCH HIM.

Holmes il urmeaza pe Lestrade la Leatherhead, unde soseste la 1:30 PM. El trebuie sa se dea jos din tren inaintea lui Lestrade si imediat sa porneasca spre sud (strada principala). Va vedea o masina a politiei si trebuie sa urce in ea inaintea lui Lestrade si Straker (asta este important fiindca n-ar mai fi loc in masina pentru Holmes daca ar urca ceilalti inainte).
Lestrade ii spune soferului sa mearga spre OLD MILL ROAD. Ei sosesc la ora 3:13 PM tocmai cind Basil o "stersese". Lestrade ii spune soferului sa se reintoarca pe strada principala, unde sosesc la 4:47 PM. Ei il vad pe Basil impreuna cu un agent german. Daca in acest moment Holmes ii urmareste, el trebuie sa mearga pe peronul doi al garii Leatherhead si sa urca in trenul care tocmai pleaca din gara. Holmes nu poate prinde trenul (oooops!) si trebuie sa gaseasca o alta metoda pentru a ajunge la Londra. El ii spune lui Lestrade: FOLLOW ME, se reintoarce la masina politiei si urca in ea. Watson si Lestrade trebuie de asemenea sa vina si ei. Holmes ii spune soferului: GO TO KINGS CROSS ROAD. Daca se grabeste indeajuns, Holmes ii va vedea pe Basil si pe agent intr-un taxi. Basil ii spune soferului: GO TO BUCKINGHAM PALACE ROAD. Holmes realizeaza ca acolo este statia de metrou VICTORIA. Holmes, Watson si Lestrade trebuie sa prinda trenul (cam multa alergatura, all those dummy trains!...) de la peronul unu din KING CROSS care merge spre VICTORIA.

Cind Basil si agentul sosesc, Basil incearca sa-l impuste pe Holmes (aha, incepe!). Daca Watson este aici el il va impinge pe Holmes intr-o parte, dindu-i lui Lestrade ragazul necesar sa-i aresteze pe Basil si pe agent.

Daca Holmes face tot ce am scris, atunci intradevar este cel mai mare detectiv din lume (de fapt dvs. sinteti, sau mai corect eu sint - isn't it you cool dudes ?).

Si asa se sfirseste una din cele mai complexe si mai intrigante cazuri investigate vreodata de Sherlock Holmes.
That's all, you tricky adventurers, go to work and good luck !



TIPS & TRICKS #2 (SPECTRUM)

by Perocc Virgiliu

"AFTER THE WAR 1"
- energie infinita : 52364,183
- timp nelimitat : 48889-48891,0
- fara dusmani : 52329,201

"AFTER THE WAR 2"
- energie nelimitata : 56056,0
- timp nelimitat : 49200,0
- fara dusmani : 55933,201

"AQUASQUAD"
- vieti infinite : 65535,0

"BATMAN 2/1"
- vieti infinite : 47161,0:47162,0

"BATMAN 2/2"
- vieti infinite : 48193,0:48194,0

"BESTIAL WARRIOR"
- vieti infinite : 41566,183

"BIONIC COMMANDO"
- timp nelimitat : 44065,0
- timp nelimitat : 34690,0 (128K)

"BLACK LAMP"
- vieti infinite : 32874,0

"CASANOVA"
- vieti nelimitate : 53152,24:53153,4

"CRAZY CARS II"
- vieti nelimitate : 30139,0:30302,0

"DARK FUSION"
- vieti nelimitate : 30733,0:38631,60

"DARK SIDE"
- vieti infinite : 47586,0:47915,0:45482,0

"DOUBLE DRAGON I"
- vieti nelimitate : 37050,200

"DRACONUS"
- energie nelimitata : 37948,48

"ELIMINATOR"
- vieti infinite : 40311,0:44715,0

"FASTFOOD"
- vieti infinite : 26576,31:26580,1:47844,0

"HEART BROKEN"
- vieti infinite : 54379,0

"HELLFIRE ATTACK"
- vieti infinite : 41697,0:58081,0

"INDIANA JONES III"
- vieti infinite : 40461,0:44516,0:44536,0

"IRON SOLDIER"
- vieti infinite : 54100,201

"KOSMOS"
- vieti infinite : 65535,0

"MEGANOVA"
- vieti infinite : 32382,0

"OSCURO"
- energie nelimitata : 35722,183:35748,183:35774,183

"PAC MANIA"
- vieti infinite : 35141,0

"POWER BOAT SIMULATOR"
- vieti infinite : 37780,0
- mine infinite : 38421,0

"RENEGADE III"
- vieti infinite : 42204,0:42799,0 (versiune normala)
- vieti infinite : 38500,0:39095,0 (versiune MULTIFACE)

"RAMBO III"
- energie nelimitata : 57830,0:57831,0:57832,0

"RENEGADE 128"
- vieti infinite : 35094,0

"RICK DANGEROUS"
- vieti nelimitate : 58356,0
- bombe nelimitate : 58478,0

"RING WARS"
- vieti infinite : 39417,0:39534,0:31893,58:55334,167

"ROBOCOP"
- vieti infinite : 46229,182:25316,0:39537,201

"R-TYPE"
- inviolabilitate : 37362,201

"SAS COMBAT SIMULATOR"
- vieti infinite : 33034,0

"SAVAGE 1, 2, 3"
- vieti infinite : 39319,0 / 32661-32676,0 / 57845-57855,0

"SIDEARMS" - vieti infinite : 39511,24

"SILENT SHADOW"
- energie nelimitata : 37844,0:41775,0:41756,0

"STORM LORD"
- inviolabilitate : 55723,201
- nr. de vieti : 33505,x
- mega sarituri : 34685,0

"SUPER KID"
- vieti infinite : 53500,0

"THUNDERCEPTOR"
- 17 vieti : 59489,2

"TITAN"
- vieti infinite : 33199,0:33313,0

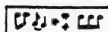
"TUSKER" - 48/128K (!)
- vieti infinite : 38627,0

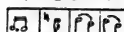
"THE UNTOUCHABLES" (128K)
- timp nelimitat : 28771,0
- energie nelimitata : 42787,0:42788,0

"XENON"
- inviolabilitate : RANDOMIZE USR 24784, apoi RANDOMIZE USR 24000

LOOM

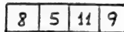
Throw Beat Treadle

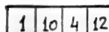



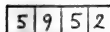


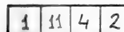




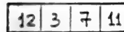



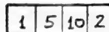


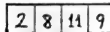


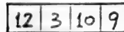


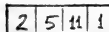


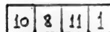



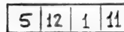





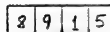


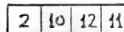



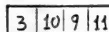


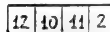




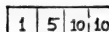



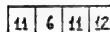


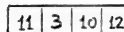



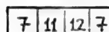


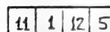


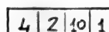


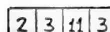



















Rest



1	5	11	3
9	8	5	9
4	2	8	1
10	4	11	11
1	11	8	3
5	4	3	7
9	6	7	2
8	7	11	2
2	5	9	12
10	6	11	10
1	12	5	1

LUCRUL CU ECRANUL IN LIMBAJ DE ASAMBLARE

by Corneliu Popescu

Ca orice "pianist", softterrier infocat, dupa ce am invatat BASIC, m-am apropiat de limbajul de asamblare. Toate bune si frumoase, numai ca atunci cind am dorit sa afisez un caracter, n-am stiut ce sa fac. Imi erau necesare o serie de informatii despre rutine din ROM care trebuiau documentate.

Ei bine, rutina de afisare din ROM se apeleaza simplu, cu instructiunea RST 16 (sau RST #10, in notatie hexazecimala). Nu mai trebuie decit plasat inainte de apelul rutinei caracterul de afisat (codul ASCII, evident) in registrul A. Deci secventa de apel pentru afisarea literei A este:

```
LD A, #65
RST #10
```

Evident, aceasta rutina plaseaza caracterul pe ecran la pozitia curenta a cursorului, si avanseaza cursorul o pozitie. Dar cum putem face daca dorim ca afisarea sa se faca intr-un anumit loc (adica PRINT AT) ? Sau daca vrem sa scriem cu diferite culori ? Doar n-o sa ne apucam sa scriem direct in memoria video ! Toate aceste operatii, si altele in plus pot fi efectuate tot cu RST #10. De fapt, pentru a modifica o serie de parametri de afisare se trimit "spre ecran". prin RST #10 o serie de caractere de control, numite si coduri neafisabile, care sint tot niste coduri ASCII, dar mai mici decit 32 (zecimal).

Codurile de control pentru functia PRINT sint:

FUNCTIE	COD	PARAMETRII
Avans pina la urmatoarea zona de PRINT	6	nu are
Cursor la stinga	8	nu are
Cursor la dreapta	9	nu are
ENTER (CR)	13	nu are
INK c	16	c
PAPER c	17	c
FLASH f	18	f
BRIGHT b	19	b
INVERSE i	20	i
OVER o	21	o
AT x,y	22	y,x
TAB x	23	x,0

Deci, in cazul de mai sus, pentru a simula PRINT AT 10,12:"A"; sint necesare instructiunile:

```
LD A,22
RST #10
LD A,12
RST #10
LD A,10
RST #10
LD A,65
RST #10
```

Sau, in BASIC, putem scrie:

```
10 LET m$= CHR$(22) + CHR$(10) + CHR$(5) + "Acest mesaj se scrie totdeauna in acelasi loc"
20 PRINT m$
30 GO TO 20
```

Tot pentru lucrul in limbaj de asamblare, si uneori in BASIC, este utila cunoasterea unor variabile sistem care intervin in procesul de afisare.

- COORDS (23677 x, 23689 y) - coordonatele ultimului punct desenat cu PLOT;
- SPOSN (23688 x, 23689 y) - coordonatele cursorului text (locul unde se va scrie urmatorul caracter;
- SCRCT (23692) - numara scroll-urile;
- BORDCR (23624) - codul ATTR (culorile INK si PAPER asa cum sint codate in memoria video - pentru cele doua linii de jos, INK-ul este si BORDER).

Cel mai scurt program BASIC pentru Commodore 64:

POKE 115, 1

Radu Power

In 'Quest'-urile de pe PC, se poate vedea ce trebuie sa gasiti astfel:
-luati un obiect iar apoi salvati situatia
-iesiti din joc
-cu un editor, luati fisierul salvat si uitati-va prin el.
S-ar putea sa gasiti ceva. . .

FoxFriend

INFO

PROGRAM : GRAF-4
CALCULATOR : SPECTRUM
UTILITAR : --
STOCARE : caseta

```
5  BORDER 0: PAPER 0: INK 7
7 CLS:DIM V(256)
8 BEEP 0.1,20: INPUT"INTRODUCETI
  FUNCTIA"; F$
10 BEEP 0.1, 20: INPUT "RAPORTUL
  VITEZA/REZOLUTIE (1 TO 10); P1
20 BEEP 0.1, 20: INPUT "LIMITA STINGA";
  A
30 BEEP 0.1, 20: INPUT "LIMITA
  DREAPTA"; B
40 IF A>B THEN BEEP 1, 0: GO TO 20
45 LET X=A: LET F+VAL F$: LET H=F:
  LET L=F
46 PRINT AT  0, 0; "ASTEPTATI VA ROG":
  PRINT  AT 17, 0; "F(x)="; F$
47 LET R=1: LET T=1
48 PLOT 174, 167: DRAW 52, 0:DRAW 0, 8:
  DRAW -52, 0: DRAW 0, -8
49 LET P=INT(P1)
50 LET P=A TO B STEP ((B-A)*P)/255
55 PLOT 174+INT(T/5), 167: DRAW 0, 8
60 LET F=VALF$: LET V(R)=F:
  LET R=R+P
70 IF F>=H THEN LET A=F
80 IF F<=L THEN LET L=F
85 IF H>=65535 THEN PRINT AT  10, 7;
   FLASH 1; "PREA MARE": BEEP 0.1, -10:
  PAUSE 100: CLS: GO TO 10
86 IF L<= -65535 THEN PRINT AT 10,7;
   FLASH 1; "PREA MIC"; BEEP1, -10:
  PAUSE 100: CLS: GO TO 10
89 LET T=T+P
90 NEXT X
99 BEEP 0.5, 30: PAUSE 50: CLS
100 LET D=H-L: LET J= -L
110 LET X1=0: LETY1=(J+V(1))*175/D
115 PRINT #1; AT 0, 0; PAPER 1; "X=";
   PAPER 1; AT 0, 2; (INT(A*100))/100:
   PRINT #1; PAPER 1; AT 0, 26; "X=";
  AT  0, 28; (INT(B*100))/100
116 IF H*L<0 THEN FOR N=0 TO 175
   STEP 5: PLOT -A*255/(B-A), N: NEXT N
120 IF H*L>0 AND H>0 THEN PRINT #1;
   AT 0, 11; "F(x)>0"
125 IF H*L>0 AND H<0 THEN PRINT #1;
   AT 0, 11; "F(x)<0"
130 FOR X=0 TO 255 STEP P
140 PLOT X1, Y1: IFX<255 THEN DRAW
   X-X1, (J+V(X+1))*175/D-Y1
150 LET X1=X: LET
   Y1=(J+V(X+1))*175/D
160 NEXT X
165 BEEP 0.1, 35: PRINT #1; AT 1, 0;
  "MIN="; AT 1, 4; (INT(L*1000))/1000:
   PAUSE 50: BEEP 0.1, 0: PRINT  #1;
  AT 1, 20; "MAX="; AT 1, 24;
  (INT(H*1000))/1000
166 PAUSE 0
170 INPUT  "PASTRATI FUNCTIA ? (y/n)";
  Q$
180 IF Q$="N" THNE CLS: GO TO 8
190 IF Q$="Y" THEN CLS: PRINT
   AT 17, 0; "F(x)="; F$: GO TO 10
200 GO TO 170
```

Brinzei Sorin
Bucuresti

Tips & Tricks

WHO DARE WINS II:
POKE 32421, 1
MOON ALERT:
POKE 42404, 255
SAI COMBAT:
POKE 32421, 1
POKE 65364, 201
BOMB JACK:
POKE 49984, 0
POKE 49530, x (0<x<255)
RAMBO:
POKE 27401, 52
POKE 30263, 0
BRUCE LEE

```
10 CLEAR 24999
20 FOR a=25000 TO 25023: READ b:
POKEa, b: NEXT:   NEW
30 DATA 221, 33, 192, 98, 17, 17, 96,
139, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 62, 0, 50,
83, 202, 50, 91, 202, 196, 0 ,226

RANDOMIZE USR 25000
```

GrizzlySoft (Camil Buzatu)
Sf.Gheorghe

Spectrum

Pentagon
POKE 49917, 0
Knightlore
POKE 53567, 0
Go to Hell
POKE 63254, 0
Zzoom POKE 24743, 0
Commando
POKE 31107, 200
Tutank POKE 27783, 0
Frank POKE 28287, 200
Barney Burger's
POKE 59593, 195
La Grande Fuga
POKE 56473, 167
Scuba Dive
POKE 55711, 250

Bogdan Horotan - Bucuresti

BOMBERMAN
POKE 33248, 0
NEBULUS:
Apasati tastele N, E, B si CAPS SHIFT pentru vieti infinite, apoi CS si orice tasta numerica si veti trece la nivelul indicat prin acea tasta
ROBOCOP 2:
Simultan G, T si I pentru urmatorul nivel.

Sebastian Patrulescu
Tirgoviste

THE HOBBIT

by ANDREI STERIOPOL

In jocul "THE HOBBIT" iei rolul lui Bilbo, hobbit-ul. Te vei plimba prin tot tinutul "Middle Earth" si vei descoperi cele mai ciudate locuri. Vei intilni o groaza de creaturi, unele prietenoase, altele nu. Aventura ta va fi periculoasa si tensionata, depinzind numai de tine daca, sa zicem, vrei sa te lupti cu alte personaje sau nu.

Daca nu esti familiarizat cu hobitt-tii, ar trebui sa stii ca sint niste omuleti, cam jumatate din inaltimea noastra, chiar mai mici decit piticii cu barba. Ei NU au barba si nici proprietati magice foarte pronuntate. Pentru o descriere completa a lor, consulta cartea lui J. R. R. Tolkein, "The Hobbit". Totusi, aceasta descriere este suficienta pentru a-ti da seama ca celelalte personaje ale jocului sint mai mari si mai puternice decit tine. De aceea, vei avea nevoie sa-ti exersezi toata viclenia si indeminarea pentru a supravietui.

Jocul incepe in locul in care Gandalf, magicianul, te-a atras intr-o ciudata si extraordinara aventura, in care trebuie sa-l ajuti pe prietenul tau Thorin. Misiunea ta este sa urmaresti dragonul cel rau si sa-ti recuperezi comoara pe care o pazeste cu strasnicie. O data luata comoara, trebuie dusa la tine acasa si pusa in cufarul de la intrare. Ca o a doua misiune, trebuie sa ai grija de Thorin, care este indispensabil pina intr-un anumit punct al jocului, dupa aceea putind fi lasat in urma. "The Hobbit" este un super-program, fiind o referinta pentru jocurile pe calculator. Vei intilni pericole, tensiune si aventura in cuvinte si imagini.

"*The Hobbit este situat deasupra oricarei alte aventuri !*" (YOUR COMPUTER)

"*Unul dintre cele mai complexe jocuri pentru Sinclair !*" (SINCLAIR USER)

"*O distractie enorma !*" (COMPUTING TODAY)

"*Un software impresionant !*" (WHAT MICRO)

"*Un joc nemaipomenit !*" (ZX COMPUTER)

"Un joc (almanah & revista) dupa care jocurile (almanahurile & revistele) viitoare vor fi judecate !...) (PERSONAL COMPUTING TODAY + NOI)

Si acum, dupa atitea citate din reviste straine despre acest joc, un ghid turistic al tinutului.

A Tourist's Guide to Wilderland

Toate locatiile jocului sint listate aici si pot fi folosite ca referinta. Lista este alfabetica, numele locatiilor, in cele mai multe cazuri, fiind cel care apare cind intri intr-o locatie pentru prima oara sau cind tastezi LOOK. Aceasta lista poate fi folosita atunci cind aveti probleme in alegerea drumurilor intortocheate din tinut. Solutiile de aici nu sint singurele posibile: exista mai multe mijloace pentru a rezolva o problema.

L1: BEORN'S HOUSE

Aici, daca nu este deja deschisa, o perdea ascunde un dulap in care gasesti niste mincare. Tasteaza:

OPEN - De 1 sau 2 ori, pina cind se deschide dulapul.

TAKE FOOD

Iesiri:

NE - THE GATE TO MIRKWOOD (L20)

NW - OUTSIDE THE GOBLINS' GATE (L37)

S - THE FOREST ROAD (L16)

SW - A NARROW DANGEROUS PATH (L35)

N - THE GREAT RIVER (L23)

L2: THE BEWITCHED GLOOMY PLACE

Iesiri:

W - THE GATE TO MIRKWOOD (L20)

E - THE WEST BANK OF A BLACK RIVER (L48)

L3: A BIG CAVERN WITH TORCHES ALONG THE WALL

Usa pe care o vezi in celula duce aici. La inceput este invizibila, dar tastind: OPEN DOOR se va deschide o usa catre SE. Daca vrei sa intri, fa-o repede pentru ca usa se inchide imediat.

Iesiri:

D - THE DARK STUFFY PASSAGE (L8)

NE - THE DARK WINDING PASSAGE (L9)

SE - THE GOBLINS' DUNGEON (L22), THROUGH THE GOBLINS' DOOR

L4: A BLEAK BARREN LAND THAT WAS ONCE GREEN

Bard se va opri aici la ultima calatorie. De aici el trebuie sa continue sa mearga in nord, neoprindu-se inainte de a ajunge la THE DRAGON'S LAIR. Pentru a-i spune lui Bard incotro s-o ia, tasteaza: SAY TO BARD "NORTH"

Iesiri:

N - THE RUINS OF THE TOWN OF DALE (L40)

D - A STRONG RIVER (L43)

L5: THE CELLAR WHERE THE KING KEEPS HIS BARRELS OF WINE

Aceasta locatie este trecerea spre a doua jumatate a jocului, prin trapa din podea. Nu este deloc usor sa treci prin ea, pentru ca dedesubt este un riu rapid, iar tu nu poti sa inoti. Daca nu ai inelul magic la tine, atunci trecerea va fi si mai grea deoarece paznicul te va captura. Cartea lui Tolkein spune ca Bilbo si prietenii lui au scapat intr-un butoi. Comanda HELP confirma acest lucru: "TIMING IS CRITICAL. REMEMBER BARRELS FLOAT" ("Sincronizarea este esentiala. Tine minte, butoaiele plutesc.")

Pentru a scapa este important ca paznicul sa nu te vada, asa ca nu uita sa tastezi WEAR RING. Trebuie sa te urci in butoi inainte de a fi capturat sau vazut. Citeodata paznicul este mort si atunci nu te mai poti baza pe el sa arunce butoaiele in apa. In aceasta situatie, singura solutie este sa intri in butoi si sa te rostogolesti cu el in apa. Ca sa intri prin trapa, tasteaza:

OPEN BARREL - Daca nu vezi butoiul, scrie WAIT si incearca din nou.

DRINK WINE - Se aplica numai daca butoiul este plin, producind un rezultat intheresant.

CLIMB INTO BARREL

CLOSE BARREL - Este probabil sa nu mai ai timp, deoarece paznicul s-ar putea sa-l inchida personal.

WAIT - Repeta pina cind paznicul arunca butoiul in apa, acesta ducindu-te la LONG LAKE (L32).

Daca paznicul te vede si te captureaza, in orice punct, asteapta sa plece, pune-ti inelul magic si incearca din nou. Paznicul are o miscare dupa un anumit traseu fix, iar studierea acestuia poate da informatii despre cum sa-ti planuiesti evadarea.

Iesiri:

N - THE ELEVEN KING'S GREAT HALLS (L11)

D - FORESTRIVER (L18), THROUGH THE TRAP DOOR

NE - A DARK DUNGEON IN THE ELEVEN KING'S HALLS (L7), THROUGH THE RED DOOR



L6: A COMFORTABLE TUNNEL LIKE HALL

Aceasta este casa lui Bilbo si locul de incepere a aventurii. Cufarul de lemn de aici este cel in care trebuie pusa comoara dragonului ca sa termini jocul.

La inceputul jocului scrie: OPEN CHEST

Gandalf, aproape sigur, va deschide usa. Daca vrei sa pastrezi harta curioasa pe care ti-a dat-o, du-te in est repede: EAST. Vei trece prin usa mica catre Lonelands. Daca astepti si Gandalf merge spre est, te poti intilni din nou cu el, fiind subiectul unuia din curioasele lui obiceiuri: tendinta de a lua harta curioasa, de a o examina, de a te intreba ce este si in final de a ti-o da inapoi, irosindu-ti mult timp.

Iesiri:
E - A GLOOMY EMPTY LAND WITH DREARY HILLS AHEAD (L21)

L7: A DARK DUNGEON IN THE ELEVEN KING'S HALLS
Cheia iesirii este data de comanda HELP: "WAIT AROUND AND TIME YOUR EXIT CAREFULLY" ("Asteapta putin si planuieste-ti evadarea cu grija"). Paznicul descuie si deschide usa la intervale regulate de timp. Cel mai bine este sa fii pregatit, asa ca atunci cind usa rosie este descuiata, pune-ti inelul magic (daca- l ai) inainte de a pleca.
WAIT - Repeta pina cind usa rosie este descuiata.
WEAR RING - Acum usa rosie este deschisa.
SW - Catre pivnita.
(Usa rosie poate fi descuiata folosind cheia rosie).
Iesiri:
W - THE ELEVEN KING'S GREAT HALLS (L11), THROUGH THE RED DOOR
SW - THE CELLAR WHERE THE KING KEEPS HIS BARRELS OF WINE (L8), THROUGH THE RED DOOR

L8: THE DARK STUFFY PASSAGE
Reteaua de tunele incilcite formeaza pestera Goblin-ilor. Tunelele se invirtesc in cerc, facind o tentativa de cartare foarte dificila, asa ca mai jos sint mai multe rute posibile. Este important sa tii minte ca aceste drumuri nu sint foarte sigure, ele variind de la joc la joc si fiind impinzite de goblin-i care te vor captura. Iesi din celula (L22) si continua drumul folosind una din rute incepind cu THE DARK WINDING PASSAGE (L9).
RUTA 1:
De la "INSIDE GOBLINS' GATE" (L28) spre INELUL MAGIC
D / D (Daca nu vezi un goblin aici, scrie WAIT pina cind apare unul) / N / SE / E / TAKE RING
RUTA 2:
De la "THE DARK WINDING PASSAGE" (L9) spre INELUL MAGIC
SW / D (Daca nu vezi un goblin aici, scrie WAIT pina cind apare unul) / N / SE / E / TAKE RING
RUTA 3:
De la "THE SMALL INSIGNIFICANT CRACK" spre INELUL MAGIC
NE / SE / E
RUTA 4:
De la INELUL MAGIC spre LACUL SUBTERAN
N / S / W / SW
RUTA 5:
De la LACUL SUBTERAN la "BEORN'S HOUSE" (L1)
N / SW / N / SE / W / N / D / S / W / E / U (Prin "THE GOBLINS' BACK DOOR", pe care s-ar putea sa fie nevoie s-o deschizi) / E / E
RUTA 6:
De la INELUL MAGIC la "BEORN'S HOUSE" (L1)
N / SE / W / N / D / S / W / E / U (Prin "THE GOBLINS' BACK DOOR", pe care s-ar putea sa fie nevoie s-o deschizi) / E / E
RUTA 7:
De la "THE DARK WINDING PASSAGE" (L9) la "BEORN'S HOUSE" (L1)
SE / D / W / E / U (Prin "THE GOBLINS' BACK DOOR, pe care s-ar putea sa fie nevoie sa o deschizi) / E / E

L9: THE DARK WINDING PASSAGE
Fereastra de aici duce spre celula (L22). Ca sa treci prin ea, Thorin trebuie sa te care.
Iesiri:
SW - A BIG CAVERN WITH TORCHES ALONG THE WALL (L3)
SE - A DARK STUFFY PASSAGE (L8)

L10: THE EAST BANK OF A BLACK RIVER
Iesiri:
E - THE GREEN FOREST (L24)

L11: THE ELEVEN KING'S GREAT HALLS
Usa rosie de la est duce la "THE ELEVEN DUNGEON" si este deschisa si inchisa regulat de paznic. Pentru a evita sa te captureze, daca vrei sa mergi in sud, pune-ti inelul magic inainte de a porni. Ca sa treci prin usa magica va trebui sa-ti pui din nou inelul:
WEAR RING
EXAMINE MAGIC DOOR
WAIT - Pina cind se deschide usa.
W - Ca sa treci prin usa
Iesiri:
S - THE CELLAR WHERE THE KING KEEPS HIS BARRELS OF WINE (L5)
E - A DARK DUNGEON IN THE ELEVEN KING'S HALLS (L7), THROUGH THE RED DOOR
W - AN ELVISH CLEARING WITH LEVELD GROUND AND LOGS (L12) THROUGH THE MAGIC DOOR

L12: AN ELVISH CLEARING WITH LEVEL D GROUND AND LOGS
De aici poti trece prin usa magica, pe care o vezi spre nord-est, dar ca sa treci iti trebuie inelul magic. Aceasta locatie este un loc foarte bun pentru a-l parasi pe Thorin, deoarece de acum in colo va fi o grija in plus, el nemaifiindu-ti de nici un folos. Pentru a trece prin usa magica tasteaza:
WEAR RING
EXAMINE MAGIC DOOR
WAIT - Pina cind se deschide usa magica.
NE - Treci prin usa.
Iesiri:
W - THE BEWITCHED GLOOMY PLACE (L2)
NE - THE ELEVEN KING'S GREAT HALLS (L11), THROUGH THE MAGIC DOOR

L13: THE EMPTY PLACE
Incercind sa mergi in nord de aici, calculatorul da mesajul "THE PLACE IS TOO FULL TO ENTER". Vezi si locatia L33.
Iesiri:
S - A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF (L39)
U - THE LONELY MOUNTAIN (L31)
N - THE EMPTY PLACE

L14: THE FOREST
Iesiri:
E - THE WATERFALL (L47)
W - THE FOREST ROAD (L17)

L15: A FOREST OF TANGLED SMOOTHERING TREES
Din nou, singura iesire este prin pinza de paianjen. Ca sa treci prin ea, scrie: BREAK WEB - repeta pina cind se rupe. Trebuie sa treci inainte de a fi reparata de paianjeni.
Iesiri (toate prin pinza de paianjen)
N - A PLACE OF BLACK SPIDERS (L38)
W - THE GREEN FOREST (L24)

L16: THE FOREST ROAD
De aici intri intr-o zona pe care ar trebui s-o eviti, fiind locuita de creaturi cu ochi albi si bulbucati, care te vor urmari si te vor omori. Daca vezii ochii si te vad si ei, poti scapa (eventual) scriind de doua ori WAIT si directia in care doresti sa mergi.
Iesiri:
E - THE FOREST ROAD (L17)
N - THE GATE TO MIRKWOOD (L20)

L17: THE FOREST ROAD
Iesiri:
E - THE FOREST (L14)
W - THE FOREST ROAD (L16)

L18: THE FOREST RIVER
Riul curge spre sud-est, dar nu incerca sa inoti, pentru ca vei fi maturat de apa, lovit de stinci si omorit. Ca sa te uiti peste riu, scrie: LOOK ACROSS
Iesiri:
N - THE MOUNTAINS (L33)

L19: THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN
Daca intilnesti dragonul aici, nu intra in panica ! Dragonul va ataca doar daca i-ai luat comoara. Bard are misiunea de a omori dragonul; el trebuie omorit inainte de a-i lua comoara.
Iesiri:
N - THE HALLS WHERE THE DRAGON SLEEPS (L25)
S - THE RUINS OF THE TOWN OF DALE (L40)
W - THE WEST SIDE OF RAVENHILL (L49)

L20: THE GATE TO MIRKWOOD
Iesiri:
W - BEORN'S HOUSE (L1)
S - THE FOREST ROAD (L16)
E - THE BEWITCHED GLOOMY PLACE (L2)

L21: A GLOOMY EMPTY PLACE WITH DREARY HILLS AHEAD
Iesiri:
E - THE TROLLS' CLEARING (L46)
N - THE TROLLS' CLEARING (L46)
NE - A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS (L27)
W - A COMFORTABLE TUNNEL LIKE HALL (L6), THROUGH THE ROUND GREEN DOOR

L22: THE GOBLINS' DUNGEON
Fiind capturat, actiunea cea mai evidenta este sa incerci sa evadezi. Usa si fereastra par cele mai potrivite, dar usa nu poate fi deschisa sau sparta de pe partea aceasta iar fereastra este prea sus pentru a putea ajunge la ea. HELP da o indicatie: "A WINDOW SHOULD BE NO OBSTACLE TO A THIEF WITH FRIENDS" ("O fereastra n-ar trebui sa fie un obstacol pentru hoti cu prieteni"). Inainte de a evada, ar trebui sa stii ca exista o ascunzatoare secreta in nisipul celulei, in care este o cheie pe care trebuie sa o recuperezi:
DIG SAND - Apare o trapa.
BREAK TRAP DOOR - S-ar putea sa-ti ia mult timp pina sa se sparga, asa ca repeta pina cind se sparge.
TAKE KEY - Aceasta este cheia mica si curioasa.
Thorin s-ar putea sa-ti ia cheia deoarece a apartinut tatalui sau, Tharin. Pentru a parasi celula, trebuie sa te scoata cineva prin fereastra. Aceasta poate fi facuta numai daca nu ai prea multe obiecte la tine, asa ca maninca toata mincarea ca sa-ti refaci fortele si sa devii mai usor.
WAIT - Este necesara daca nu este nici un personaj in celula. Repeta pina cind apare unul.
SAY TO THORIN "CARRY ME" - Si Gandalf poate face acest lucru daca Thorin nu este.
SAY TO THORIN "OPEN WINDOW" - Sau Gandalf. Fii atent ca daca fereastra este deja deschisa, Thorin nu va raspunde.
SAY TO THORIN "WEST" - Prin fereastra in "THE DARK WINDING PASSAGE" (L9).
Iesiri:
N - A BIG CAVERN WITH TORCHES ALONG THE WALL (L3), THROUGH THE GOBBLINS' DOOR
W - A DARK WINDING PASSAGE (L9), THROUGH THE WINDOW

L23: THE GREAT RIVER
Iesiri:
NE - THE MOUNTAINS (L33)
S - BEORN'S HOUSE (L1)
SW - A HARD DANGEROUS PATH IN THE MISTY MOUNTAINS (L26)

L24: THE GREEN FOREST
Spre nord-est este pinza de paianjen. Ca sa treci, scrie: BREAK WEB - Repeta pina cind se rupe pinza.
Iesiri:
W - THE EAST BANK OF A BLACK RIVER (L10)
NE - A PLACE OF BLACK SPIDERS (L38), THROUGH THE WEB

L25: THE HALLS WHERE THE DRAGON SLEEPS
Aceasta camera marcheaza sfirsitul aventurii tale. De aici trebuie sa iei comoara dar, imediat ce ai luat-o, dragonul devine o amenintare. Folosirea inelului magic nu te ajuta la nimic, deoarece dragonul va arde tot ce este in jur. De aceea, dragonul trebuie omorit si Bard este singurul in stare s-o faca:
WAIT - Repeta pina cind apare dragonul.
SAY TO BARD "SHOOT DRAGON" - Bard isi face treaba.
TAKE TREASURE - Acum, avind comoara, iti poti incepe calatoria spre casa.
Iesiri:
S - THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN (L19)
E - A SMOOTH STRAIGHT PASSAGE (L42)
U - THE LONELY MOUNTAIN (L31)

L26: A HARD DANGEROUS PATH IN THE MISTY MOUNTAINS
Iesiri:
W - RIVENDELL (L39)
N - A NARROW PATH (L34)
E - A NARROW PLACE WITH A DREADFUL DROP INTO A DIM VALLEY (L36)
S - A NARROW PATH (L34)

L27: A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS
La nord este usa de piatra, dar nu exista aparent nici un mod de a deschide. HELP spune: "A TROLLS DOOR NEEDS A TROLLS KEY" ("O usa a troll-ilor are nevoie de o cheie a troll-ilor"). Dupa ce ai luat cheia, scrie:
UNLOCK DOOR
OPEN DOOR
Iesiri:
S - THE TROLLS' CLEARING (L46)
N - THE TROLLS' CAVE (L45), THROUGH THE HEAVY ROCK DOOR

L28: INSIDE THE GOBLINS' GATE
Aceasta este intrarea principala ce duce spre sistemul de pesteri.
Iesiri:
W, N, S, E, SE, SW, D, NW - A BIG CAVERN WITH TORCHES ALONG THE WALL (L3)
NE - THE DARK STUFFY PASSAGE (L8)
U - OUTSIDE THE GOBLINS' GATE (L37) THROUGH THE GOBLINS' BACK DOOR

L29: A LARGE DRY CAVE WHICH IS QUITE COMFORTABLE
Aceasta pestera este o scurtatura spre GOBLINS' CAVE, prin spartura nesemnificativa. Asteptind aici, veti vedea ca spartura este deschisa regulat, din ea iesind un goblin care te va captura (probabil).
Iesiri:
S - A NARROW PLACE WITH A DREADFUL DROP INTO A DIM VALLEY (L36)
D - THE DARK STUFFY PASSAGE (L8), THROUGH THE SMALL INSIGNIFICANT CRACK

L30: A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF
Aici, HELP da indicatia "WAIT A WHILE" ("Asteapta putin") si sigur dupa ce ai scris WAIT de citeva ori, o gaura apare in roca muntelui. Aceasta este "usa din spate" la LONELY MOUNTAIN si poate fi descuiata folosind cheia curioasa gasita in celula goblin-ilor. Ca sa treci prin usa:
WAIT - Repeta pina cind apare usa.
UNLOCK DOOR
GO THROUGH DOOR - Intr-un tunel drept si lung.
Iesiri:
S - THE WEST SIDE OF RAVENHILL (L49)
N - THE EMPTY PLACE (L13)
E - A SMOOTH STRAIGHT PASSAGE (L42), THROUGH THE SIDE DOOR

L31: THE LONELY MOUNTAIN
Iesiri:
D - THE HALLS WHERE THE DRAGON SLEEPS (L25)
W - A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF (L30)
S - THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN (L19)

L32: THE LONG LAKE
Iesiri:
N - A STRONG RIVER (L43)
E - A WOODEN TOWN IN THE MIDDLE OF THE LONG LAKE (L50)
S - THE WATERFALL (L47)

L33: THE MOUNTAINS
Incercind sa mergi in est, vei primi raspuns: "THE PLACE IS TOO FULL TO ENTER". Vezi locatia L13.
Iesiri:
SW - THE GREAT RIVER (L23)
SE - FORESTRIVER (L18)
E - THE EMPTY PLACE (vezi mai sus)

L34: A NARROW PATH
Poteca strimta care trece prin MISTY MOUNTAINS este facuta sa incurce si sa deruteze. Pentru a lua cheia de aur ascunsa in munti poti folosi acest drum, incepind de la MISTY MOUNTAINS (L26).

N / NE / N / SE / D / D / D / D / E / TAKE KEY - Cheia de aur / U / W / N - Inapoi la MISTY MOUNTAINS.

L35: A NARROW DANGEROUS PATH
Iesiri:
E - BEORN'S HOUSE (L1)
W - A NARROW PLACE WITH A DREADFUL DROP INTO A DIM VALLEY (L36)

L36: A NARROW PLACE WITH A DREADFUL DROP INTO A DIM VALLEY
Iesiri:
E - A NARROW DANGEROUS PATH (L35)
W - A HARD DANGEROUS PATH IN THE MISTY MOUNTAINS (L26)
N - A LARGE DRY CAVE WHICH IS QUITE COMFORTABLE (L29)

L37: OUTSIDE GOBLINS' GATE
Usa din spate a goblin-ilor duce in pestera intortocheata. Ca s-o deschizi scrie:
OPEN
Iesiri:
E - THE TREELESS OPENING (L44)
D - INSIDE THE GOBLINS' GATE (L28), THROUGH THE GOBLINS' BACK DOOR

L38: A PLACE OF BLACK SPIDERS
De fapt te afli in mijlocul pinzei de paianjen. Ca sa treci de ea, scrie: BREAK WEB - Repeta pina cind pinza se rupe. Trebuie sa treci repede prin ea, pentru ca paianjenii incep s-o repare.
Iesiri: (toate prin pinza de paianjen)
E - THE DEEP BOG: Nu intra aici pentru ca te vei scufunda si vei muri.
W - THE GREEN FOREST (L24)
N - AN ELVISH CLEARING WITH LEVELD GROUND AND LOGS (L12)
S - A FOREST OF TANGLED SMOTHERING TREES (L15)

L39: RIVENDELL
Aceasta este casa lui Elrond si de obicei poate fi gasit aici. HELP da mesajul: "ELVES ARE GOOD AT READING SYMBOLS", asa ca el poate citi harta curioasa. Este important sa-l rogi pe Elrond sa- ti citeasca harta, pentru ca altfel o serie de drumuri nu vor fi deschise, deci nu vei putea termina aventura.
SAY TO ELROND "READ MAP" - Elrond va citi harta.
WAIT - Repeta pina cind primesti mincare.
Iesiri:
E - A HARD DAGEROUS PATH IN THE MISTY MOUNTAINS (L26)
W - THE TROLLS' CLEARING (L46)

L40: THE RUINS OF THE TOWN OF DALE
Iesiri:
N - THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN (L19)
S - A BLEAK BARREN LAND THAT WAS ONCE GREEN (L4)
W - THE WEST SIDE OF RAVENHILL (L49)

L41: THE RUNNING RIVER
In drumul spre casa, aici sau la WATERFALL (L47) trebuie sa te captureze un Elf. Daca Elf-ul nu este aici, nu este bine sa te duci spre vest pentru ca in padure sint ochii albi si bulbucati...
Iesiri:
N - THE WATERFALL (L47)
W - THE FOREST ROAD (L17)

L42: A SMOOTH STRAIGHT PASSAGE
Iesiri:
W - A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF (L30), THROUGH THE SIDE DOOR
E - THE HALLS WHERE THE DRAGON SLEEPS (L25)

L43: A STRONG RIVER
La ultima calatorie, Bard se va opri aici. Pentru a continua, trebuie sa mergeti impreuna:
SAY TO BARD "UP"
Iesiri:
U - A BLEAKEN BARREN LAND THAT WAS ONCE GREEN (L4)
S - LONG LAKE (L32)

L44: THE TREELESS OPENING
Iesiri:
W - OUTSIDE THE GOBLINS' GATE (L37)
E - BEORN'S HOUSE (L1)

L45: THE TROLLS' CAVE
Aici vei gasi o sabie scurta si o fringhie. Ca sa le iei: TAKE ALL
Iesiri:
S - A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS (L27), THROUGH THE HEAVY ROCK DOOR

L46: THE TROLLS' CLEARING
Salutul ostil pe care-l primesti ar trebui sa te alerteze imediat. Troll-ul hidos are totusi cheia cu care se deschide usa de la pestera, de care ai nevoie ca sa termini jocul. HELP da indicatia: "WAIT FOR THE NEW DAY DAWNING" ("Asteapta rasaritul soarelui"). Consultind cartea lui Tolkein, afli ca ei s-au transformat in piatra cind a aparut soarele, asa ca te vei intoarce dupa ce s-a crapat de ziua. O cale logica este:
N - Pleaca.
WAIT - Repeta pina cind rasare soarele.
S - Intoarce-te la cheie.
TAKE KEY - Acum troll-ii sint inofensivi.
Iesiri.
SW - A GLOOMY EMPTY LAND WITH DREARY HILLS AHEAD (L21)
SE - RIVENDELL (L39)
N - A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS (L27)

L47: THE WATERFALL
Iesiri:
S - THE RUNNING RIVER (L41)
W - THE FOREST (L14)

L48: THE WEST BANK OF A BLACK RIVER
Aici trebuie sa gasesti o cale pentru a traversa riul. De inotat nici nu poate fi vorba, pentru ca vei cadea intr-un somn adinc din pricina apei misterioase si te vei ineca. In "The Hobbit", Bilbo a folosit o barca, asa ca si tu trebuie sa faci acelasi lucru; actiune confirmata de HELP: "BOATS CAN HELP. LOOK CAREFULLY." ("Barcile pot fi de folos. Uita-te atent."). Daca nu se vede nici o barca, scrie:
LOOK ACROSS - Vei vedea o barca.
THROW ROPE ACROSS - Repeta pina cind funia cade in barca.
PULL ROPE - Aduci barca spre mal.
CLIMB INTO BOAT - Barca te duce singura si te lasa la THE EAST BANK (L10).
CLIMB OUT
Daca Thorin este cu tine, poate fi parasit aici. Ar fi necesar ca in acest moment sa ai inelul magic la tine, cu toate ca nu este esential.
Iesiri:
W - THE BEWITCHED GLOOMY PLACE (L2)

L49: THE WEST SIDE OF RAVENHILL
Iesiri:
N - A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF (L30)
SE - A BLEAK BARREN LAND THAT WAS ONCE GREEN (L4)
E - THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN (L19)

L50: A WOODEN TOWN IN THE MIDDLE OF LONG LAKE
Aici il intilnesti pe Bard, care are un arc si o sageata. Acestea par ideale pentru a omori dragonul dar luindu-le este fara de folos deoarece nu stii sa tragi cu arcul. Bard insusi este cheia pentru faza decisiva. Cartea lui Tolkein spune ca Bard l-a omorit dar ca sa reuseasca trebuie sa-l convingi sa mearga cu tine. Din fericire, Bard nu merge decit cum i se spune si va continua sa mearga intr-o directie pina cind se va bloca. Din aceasta cauza este important sa-l trimiti de la inceput in directia cea buna:
SAY TO BARD "NORTH"
Iesiri:
N, S, E, W - LONG LAKE (L32)

That's it, nice folks ! Hope y'll go right with 'em ! So SEE YA !!!

hobBIT

LEISURE SUIT LARRY 3
(THE PASSIONATE PATTY IN THE PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS)

by Danny Kid (the world famous)

Ahoy, cool nice cute kinda hot lovers! Metall Cat's ex-boyfriend is back again on track (coz I wanna jam 'em all once'n'for all!)

Chiar daca in LARRY I & II grafica este jenanta, ideea este, orice s-ar spune, mai mult decit "coooooool"... In LARRY 3, grafica este EGA 320x200x16 dar bine prelucrata iar sunetul (pe AdLib) este bunicel.

Acest adventure este (chiar daca ne uitam doar la linia de score) absolut dezarmant!... SCORE 0 of 4000 !!! Dar nu va speriati... Sint doar "citeva" solutii-cheie. Deoarece mi s-a reprosat ca nu sint mai explicit, jucind jocul dupa aceasta solutie veti obtine toate cele 4000 de puncte (spre parerea mea de rau, articolul este 99% mura'n'gura). Oricum este mai "bine" asa desi s-ar putea sa aud pe urma reprosuri ca am rapit placerea si farmecul jocului. La sfirsitul articolului se afla niste liste ce contin coduri (cumpararea biletului + locker + raspunsuri corecte la toate tipurile de intrebari - jocul este mai "funny" pe nivelul de "nasty" cel mai inalt). OK, let's gonna get on geauin'...

La inceputul jocului, Larry se afla pe o platforma cu vedere deschisa spre mare. Aici se afla o placa (cititi ce scrie pe ea) si apoi puneti-l pe Larry sa se uite prin telescop (look through telescope) pentru a vedea ceva deosebit de educativ.

Mergind prin jungla cu vegetatie luxurianta, Larry descopera o bucata de lemn linga un copac gri (granadilla tree). Intorcindu-se acasa, Larry nu poate intra deoarece este intimpinat cu o veste zdrobitoare si cu un discurs taios de catre sotia sa Kalalau (LARRY 2). Aceasta il anunta ca si-a gasit un nou amant [un (o) localnic(a)], ca va intenta proces de divort si va pastra casa, oferindu-i insa o suprafata considerabila de teren (gol). Larry pleaca, nu inainte de a lua din casuta postala un plic ce contine o carte de credit. Ajungind in Walken Park, Larry da drumul la televizor, se aseaza pe banca, se uita, ia ziarul si-l citeste. Mergind mai departe, apare ca din pamint o cabina telefonica in care Larry se schimba (isi pune costumul sau alb) fiind dominat de ginduri marete (posibilitatea de a intra in minister) si viitoare planuri conjugale (mai mult sau mai putin). Dar il asteapta o noua lovitura... Intrind la NATIVES, INC. (unde era angajat) este anuntat intr-o maniera deloc amabila ca a fost dat afara si este chiar dat afara intr-o maniera si mai putin amabila.

Plecind de acolo, ajunge pe Sunaffa beach, unde "exista" o gagica intinsa pe un prosop. LOOK AT GIRL / TALK TO GIRL / GIVE TAWNI THE CREDIT CARD. Tawni ii da un cutit si tine neaparat sa-si arate recunostinta. Dar ca un "social irresponsable" ce este, Larry se trezeste cu pantalonii plini de crabi, stirnind dezgust lui Tawni. Retinind ca Tawni este innebunita dupa "souvenirs", Larry pleaca, ascute cutitul pe treptele cazinoului (sharpen ginsu knife), sculpteaza bucata de lemn (carve wood) apoi merge in fata la "Chip'n'Dales", taie niste iarba din care isi impleteste un sort (weave grass). In spatele cazinoului el se deghizeaza intr-un vinzator ambulant (cabina din stinga). Mergind inapoi pe plaja, ii vinde lui Tawni bucata sculptata, obtinind 20$, apoi merge din nou in cabina pentru a-si pune costumul (ia sapunul din chiuveta si bea apa). Intrind in cazino, se uita in oglinda si merge spre intrarea salii de spectacole, aratindu-i plasatorului permisul de trecere (show pass - cod#1). In sala spectacolul este pe sfirsit dar la iesire vede o tipa (Cherri). LOOK AT GIRL / TALK TO GIRL.



Auzind ca Cherri si-ar dori foarte mult un teren pe care sa-si construiasca o casa linistita, Larry ii ofera pamintul sau (offer her my land). Se duce la oficiu pentru a completa formele, sta de vorba cu functionarul Roger (give away my land), intra in biroul lui Suzi (sit down & stand up) si cind iese ii cere lui Roger actele (say where's my deed). Reintors la cazino, bate la usa si... Cherri se comporta "salon". Dar... luminile se aprind, spectacolul incepe si Larry se trezeste pe scena imbracat in costumul de bal al lui Cherri. Pentru a salva aparentele incepe sa danseze si, lucru neasteptat, place publicului care incepe sa arunce hirtii de cite 1$. Cu cei 500$ cistigati Larry isi plateste actele pentru divort si se reintoarce in spatele scenei pentru a-si recapata hainele. Se duce apoi din nou la Roger (ask Roger about my divorce + examine divorce papers). Intors pe plaja, Larry se prajeste la soare (lie on towel + sunbathe + wait + stand up). Printre hirtiile primite, Larry descopera un "card" de acces la sala de sport (balena albastra).

Intrind in sala, Larry gaseste locker-ul cu nr. 69 (W / N / E / N / W / N / W / S / W / N) si il deschide (cod #2). Apoi imbraca treningul (wear sweats), inchide locker-ul (este foarte important deoarece lasindu-l deschis vor dispare toate obiectele si va trebui reluat jocul de la capat). Exersind la toate aparatele de culturism, muschii vor creste vazind cu ochii (la fiecare aparat pina apare mesajul, prin miscarea lenta a cursoarelor). Dar acum este necesar un dus... Larry se intoarce la locker, isi scoate hainele, il inchide si intra in sala de baie (grafica de-a dreptul aiurea). Robinetul se afla sus in mijloc (use soap / rinse / turn off water). Reintors, deschide locker-ul, se sterge cu prosopul si foloseste deodorantul, imbracind apoi hainele. Se duce la cealalta sala, o ajuta pe Bambi (3*talk to girl + help Bambi with her aerobics video)...

OK, fellas... Acum Larry trebuie sa se pregateasca pentru o intilnire deosebit de importanta. Deci va merge in "pestera" de linga plaja pentru a culege orhidee si a impleti o coronita (weave a lei from the orchids). In barul cazinoului, o tipa cinta la pian. Larry se aseaza pe scaunul cel mai apropiat de pian si discuta cu ea (Patti). Auzind ca nu discuta decit cu barbati neinsurati, el ii arata actele de divort si-i da coronita impletita, fixindu-i o intilnire.

Iesind de aici Larry intra la "Comedy Hut" (linga "Chip'n'Dales") si asculta bancurile comicului, asezat la masa din mijloc. Apoi ia sticla cu vin de pe masa. Eventual se poate duce la masa din stinga cea mai apropiata de usa si sa vorbeasca cu Al (poate raspunde orice).

Inapoi la cazino...Larry introduce cheia data de Patti in lift (etajul 9) si intra in camera. Aici toarna vin in pahare si dupa aceea... FUCK GIRL. Secventa de scene care urmeaza este bestiala, asa ca nu va spun nimic. Veti constata doar ca in urma acestei scene personajul principal devine Patti - ea plecind in cautarea iubitului ei Larry (in sfirsit...).

Intrucit nu cunosc prea bine diferitele denumiri ale articolelor de imbracaminte feminine (aviz amatorilor - NU sint homosexual !) voi da aici doar citeva comenzi: get bra / get panties / wear pantyhose. Apoi Patti va lua sticla (goala - sticla, nu Patti) si intrind in lift va introduce cheia la nr. 1. In bar va lua "magic-marker" (FOARTE IMPORTANT !) si banii aflati in borcanul de pe pian. Sticla se umple la chiuveta si...s-a deschis la "Chip'n'Dale". Patti ii da portarului 3$ iar cind il vede pe "marele" Dale dansind ii va arunca repede "underpants". El va veni apoi si va sta cu Patti (look at Dale / talk to Dale - atentie la ceea ce spune). Apoi, "say help me find Larry" si iesim de aici.

In padurea de bambusi solutia este: 3*N / 2*W / S / 2*W / 2*N / W / N. In timpul drumului caldura insuportabila o va face pe Patti sa aiureze asa ca va bea apa din sticla. In final va ajunge la marginea unui riu (va bea apa) si apoi la marginea unei prapastii. Aici se leaga "pantyhose" si Patti incepe sa coboare iar legatura se va rupe la o distanta destul de mare de sol si totusi (in nici un caz iubirea) nefatala. Aici jos ea sa va urca in palmier, se va uita printre frunze si va lua doua nuci de cocos. Va cobori si va culege niste marijuana pentru a confectia o fringhie. Stind intre cei doi palmieri si aruncind fringhia, aceasta se va lega (cu mult noroc) de un colt de stinca avind o forma deosebit de familiara. De remarcat aici misto-ul facut pe seama sarmanei Patti asupra anumitor caracteristici si obiceiuri ale sale. Din hainele ramase se va confectiona un "hamac" de siguranta (safety harness) si prapastia nu mai constituie o problema.

Dar apare altceva... un porc de jungla care nu permite trecerea inspre riu. Asa ca Patti isi scoate sutienul, pune nucile de cocos in el si il

arunca spre porc (ce idee !). Linga riu se afla un bustean (log). Impingind busteanul si apoi urcindu-ne pe el, poor Patti este pusa in fata unei "arcade sequence" de-a dreptul sadice (obstacolele trebuiesc ocolite cu ajutorul cursoarelor).

Aici ar fi de dat doua sfaturi importante:

1. Daca jucati pe un 286 - scoateti-l din modul TURBO;
2. Daca jucati pe un 386 - n-aveti nici o sansa;
3. Imediat dupa ce ati tastat "get on log" salvati jocul si ori de cite ori ati avansat (chiar si foarte putin) salvati jocul daca sinteti intr-o situatie favorabila (temporar, nici un obstacol in fata).

Trecind cu bine de aceasta faza, Patti va fi capturata de niste tipe din jungla amazoniana si inchisa intr-o cusca impreuna cu...Larry. Pentru a nu fi amindoi fierti in cazan de catre vrajitorul satului, Patti va folosi "magic-marker" care produce o poarta de evadare din joc.

Cazuti din luna, Larry & Patti se vor gasi in studiourile de productie Sierra On Line. In decorul pentru Space Quest II folositi cursoarele pentru a ajunge la masina antigravitationala si a o dezactiva.

Cei doi discuta acum cu Roberta Williams (King's Quest IV) si jocul se sfirseste cu ei casatoriti si angajati (ca si Pirates of Pestulon) sa scrie noi adventures pentru Sierra.

That's it, guyz, next follows the code-sequence... I wish Metall Cat to become Patti (she simply can't) ! Nothin' more to say so...See ya later on another nice nice fuckin' game !!!

P.S. Au aparut LEISURE SUIT LARRY IV & V...

CODEs #1 (ticket)

Page 3 #00741
Page 5 #55811
Page 6 #30004
Page 9 #18608
Page 10 #25695
Page 11 #32841
Page 12 #00993
Page 13 #09170
Page 18 #49114
Page 19 #33794
Page 22 #54482

CODEs #2 (locker)

Figgi's Coffee Shop 18
Nontoonyt Nectarine Advisory Board 19
Fat City 23
The Comedy Hut 8
The Punk Flamingo 2
Island Office and Voodoo Supply 13
Witch Doctor Appearance Center 17
Chip 'n' Dale's 12
Hertz Rent-A-Bike 24
Bippi's Island Liquors 10
Nontoonyt Community Center 9
Dewey, Cheatem & Howe 16

CODEs #3 (start questions)

What is a "Brainfour"? a d c d b
Artificial insemination is the c a d d b
Lizzy Borden gave her mother d b c d a
What can you get in a "red light" district? a c d d b
Henry "Hank" Aaron is best known for a d a b c
The Gestapo was a c b a c d
"Brown vs Board Education" concerned b c a b d
Spiro Agnew was c d b a d
Who fought the Battle of the Bulge? c a d c c
What was not a Beatles song? c c d a b
"The Munster's" pet dragon was called a c b a b
Ronald Reagan was never a b c d a b
Eleven inches is d d a d c
In the 60's television show, U.N.C.L.E. stood for b d a c d

hobBIT

JET SET WILLY

by Andrei Steriopol

Pregateste-te pentru Jet Set Willy - va deveni cel mai popular joc pe Home-Computere.

La trei zile de la lansare, Willy a tisnit pe locul I in C&VG Daily Mirror Top 30.

A ramas un timp acolo, asa ca fiecare magazin de jocuri din Anglia raporta acelasi lucru : "Nu putem face fata cererii !"

Willy a zburat pe scena jocurilor in 1986 cind BUGBYTE a lansat ciudatenia urcatoare cu monstrii ciudati si simpatici ca, de exemplu, telefoane mutante si closete mincatoare de oameni. Jet Set Willy este sechela jocului MANIC MINER: "Cu profiturile obtinute din afacerile cu carbuni, Willy si-a cumparat o casa a nenorocirii."

Scopul jocului este sa-l bagi pe Willy in pat. Nu este asa de usor cum pare, pentru ca intii trebuie sa colectezi toate obiectele imprastiate prin casa si sa treci pe linga Maria, menajera nebuna, care bareaza intrarea in dormitor.

Jet Set Willy este asa de dur incit fara aceste sfaturi esentiale nu s-ar putea face mai nimic. Am venit cu o harta a casei lui Willy ca sa te ajute sa-ti gasesti drumul prin ea si sa te invete cum sa tratezi cu monstrii pe care ii intilnesti. Te intrebi de ce o harta ? Pentru ca, spre deosebire de MANIC MINER, nu trebuie sa colectezi toate obiectele dintr-o camera ca sa treci in alta. Trebuie sa-ti amintesc ca are atitea camere incit, fara harta, ti-ar lua luni de zile. Ca sa iesi dintr-o camera, pur si simplu alege una din multele iesiri si apari instantaneu in camera de sus, de linga sau unde nu te astepti, depinzind de iesirea aleasa.

Harta arata toate directiile posibile de miscare, trape sau fringhii pe care trebuie sa te balansezi sau sa te urci.

Exista si intrari secrete, unele foarte greu de gasit; nu degeaba au numit o camera "The Forgotten Abbey" ("Calea uitata").

Alta diferenta fata de MANIC MINER este ca scarile pot fi urcate sau taiate. Ca sa tai o scara (sa treci de ea fara sa urci) stai la baza ei, faci o saritura in diagonala si apoi continui sa mergi. S-ar putea sau nu sa reusesti sa treci de ea. Daca nu, schimba distanta dintre Willy si scara.

Tehnica de folosire a fringhiei necesita exercitiu. Nu te jena sa folosesti sforile. Cu toate ca este usor sa urci pe ele, ai nevoie de exercitiu pentru a balansa la unele stadii ale jocului. Secretul este sa apesi STINGA daca se duce in dreapta si invers.

Cind ajungi la "capatul funiei", ori treci in alta camera, ori te blochezi pentru ca nu poti urca sus. Daca se intimpla asa, asteapta ca fringhia sa te aduca in apropiere de acoperis si sari.

Vei intilni toate ciudateniile: canguri dansatori, preoti posedati, calugari sariti de pe fix, pasari ucigase, bucatari nebuni, pinguini, steaguri miscatoare, lame de ras marca GILETTE, butoaie, fierastraie, rate de plastic, foarfeci, portari, porci

zburatori, sageti si citeva creaturi imposibil de descris.

In "Nightmare Room", Willy se transforma intr-un porc zburator, fiind atacat de hoarde de Mani.

Melodia "In the Halls of the Mountain King" din MANIC MINER a fost inlocuita cu "If I Were a Rich Man" din "Fiddler on the Roof", tonalitatea scazind de fiecare data cind pierzi o viata. Daca muzica te plictiseste, o poti opri.

Jet Set Willy nu are mod de demon-stratie, asa ca daca vrei sa vezi toate camerele trebuie sa treci prin ele si sa joci tare.

O camera care nu merita atentie este "Entrance to Hades". Daca totusi intri, vei vedea de ce!

Citeva sfaturi in plus:

- Pe harta, numerele din stinga sus reprezinta numarul camerei (pe care-l gasiti in "Key List") si cel din stinga jos, numarul de obiecte din acea camera.
- Liniile de legatura arata intrari si iesiri; pe unele linii exista sageti ce indica sensul in care pot fi folosite trecerile.
- Nu exista scapare din camera "Entrance to Hades": este o cursa!
- Iesi din camera numai unde linia iese din ecran, altfel poti pierde toate vietile.
- Daca trebuie sa stai lipit de perete, cu fata la el si monstrii te ating, atunci intoarce-te cu spatele, devenind mai subtire (utila in "The Chapel").
- Doriti vieti infinite ? POKE 35899,0:POKE 39899,0 (SPECTRUM)
- Teleport (nu a fost verificat de mine personal): stai la baza scarii de la "First Landing" sau "Top Landing" si tasteaza "TIPEWRITER". Acum, tastele cu cifre ar trebui sa teleporteze.

KEY LIST

1 The Bathroom
2 Nomen Luni
3 On the Roof
4 Up on the Battlements
5 The Watch Tower
6 We must perform a Quick 'a' Fleeg
7 I'm sure I've seen this before
8 Rescue Esmeretta
9 Top of the House
10 Conservatory Roof
11 Under the Roof
12 The Attic
13 Dr. Jones will never believe this
14 Emergency Generator
15 Priest's Hole
16 Above West Bedroom
17 West Wing Roof
18 Orangery
19 A Bit of Tree
20 Master Bedroom
21 Top Landing
22 Half way up East Wall
23 West Bedroom
24 West Wing
25 Swimming Pool
26 Banyan Tree
27 The Nightmare Tree
28 First Landing
29 The Chapel
30 East Wall Base
31 Out on a Limb
32 Tree Top
33 Back Door
34 Back Stairway
35 Cold Store
36 West of Kitchen
37 The Kitchen
38 To Kitchen's main Stairway
39 Ballroom West
40 Ballroon East
41 The Hall
42 Front Door
43 On a Beach over the Drive
44 Inside Megatrunk
45 Cuckoo's Nest
46 The Bow
47 The Yacht
48 The Beach
49 Tool Shed
50 The Wine Cellar
51 Forgotten Abbey
52 The Security Guard
53 The Drive
54 At the foot of the Megatree
55 Under the Megatree
56 The Bridge
57 The Off Licence
58 Entrance to Hades
59 Under the Drive
60 Tree Root
61 From Watch Tower
62 From Roof
63 To Bottom of Beach
64 To Off Licence

ADAPTARE PENTRU TASTATURA EXTERIOARA

VIRGILIU PERCEC

```
*** GAMES CRACKER ***
*** SAVE  SCREENS ***


9000>LOAD ""CODE 30000
9010 RANDOMIZE USR 3E4


START ADRESS=30000
LENGHT=610 BYTES

 1 CD6B0DFDCB0286217F75 1194
 2 CD7775FDCB01AEFDCB01 1529
 3 6E28FA3EC33266602100 642
 4 39226700213476110039 471
 5 010004EDB0CD6B0DFDCB 1199
 6 028621D975CD7775FDCB 1400
 7 01AEFDCB016E28FAC36B 1334
 8 0D7E23FEFFC8D718F816 1392
 9 0A011401202020205055 325
10 5420202014001201204F 336
11 4E201401120020202054 329
12 48452053574954434820 671
13 20160C0120465 24F4D20 439
14 43415254524944474520 693
15 160E0120414E44205052 474
16 45535320202020202012 445
17 0120454E5445 5220FF16 724
18 0A011401202020505554 377
19 2020202014001201204F 278
20 46462014011200202054 359
21 48452053574954434820 671
22 2020160C012046524F4D 439
23 20434152545249444745 693
24 20160E0120414E442050 424
25 52455353202020202020 509
26 120120454E5445 5220FF 720
27 ED73283B313A3BF5ED57 1186
28 F3F508F5E5C5D5DDE5FD 2083
29 E52A283BF92B11503B01 819
30 1600EDB0FD21F63ACDA9 1407
31 39CDD7393854CDC63ACD 1340
32 083A535441525420 5441 776
33 5045204 14E4420505245 655
34 5353204 14E59204B45D9 823
35 CD4F3ACDAE39CDE63A30 1319
36 CECDC63ACD083A205052 1263
37 45535320414E59204B45 675
38 5920544F205245 545552 716
39 4E2020202020A0CD4F3A 740
40 CDAE3921503BED5B283B 1035
41 1B011600EDB8312A3BFD 874
42 E1DDE1D1C1E1F108F1E2 2014
43 A339FBF1ED7B283BC921 1405
44 7E121003211A7722C239 634
45 22D03911503B21E05006 798
46 08E50E200000132C0D20 391
47 F9E12410F221E05A0000 1115
48 132C20FAC9CDC63ACD08 1351
49 3A20204E616D653A20A0 757
50 060ACDF73979A737C87E 1194
51 A7C836202318F8040E00 778
52 21163BCD773A20FB1E00 809
53 3E5FCB4328023E201CCD 796
54 A53AC5010A00CD773A20 845
55 050B78B120F6C1CD773A 1166
56 28E0FE0DC8FE0C38D928 1310
57 0D100830418D20C7723CD 641
58 9A3A18C379A728BF0D04 967
59 2B3E20CDA53A3A273B3D 782
60 32273B10AECD5A3A20FB 982
61 CD5A3A28FBC901DC050B 1082
62 78B120FBCD8E02CD1E03 1167
63 300B0E0016085FCD3303 457
64 FE1FC9AFC9C5E5D5CD5A 1796
65 3A2806FE7F3002180 1AF 735
66 A7D1E1C1C9E37E23CB7F 1713
67 2005CD9A3A18F5E67FE3 1307
68 CDA53A3A273B3C32273B 792
69 C9E5D5C56F2600292929 1112
70 11003C1916503A273BF6 606
71 E05F06087E12231410FA 798
72 C1D1E1C9AF32273B0E08 1173
73 2650542EE00620772C10 689
74 FC62240D20F221E05A3E 1082
75 47772C20FCC9DD21153B 1053
76 111100AFCD083BD01E02 721
77 0100000B78B120FB1D20 653
78 F5DD21004011001B3EFF 924
79 CDC6043E01D3FE3E7FDB 1343
80 FE1FC9034D4943524F48 939
81 4F4242590015004000080 519
82 FF254AA55E00FF00FFCD 1340
```

TI 99/4A

```
10  DIM S(6,3)
20  FOR X = 1 TO 6
30  READ A$
40  S$(X) = A$
50  NEXT X
60  CALL CLEAR
70  PRINT "WHODUNIT???"
80  FOR I = 1 TO 6
90  FOR J = 1 TO 3
100 S(I,J) = 0
110 NEXT J
120 NEXT I
130 G = 0
140 Z = INT (RND*6) + 1
150 FOR I = 1 TO 3
160 S(Z,I) = 1
170 NEXT I
180 FOR I = 1 TO 6
190 IF I = Z THEN 240
200 FOR K = 1 TO 2
210 J = INT (RND*3) + 1
220 S(I,J) = 1
230 NEXT K
240 NEXT I
250 REM LOOP
260 X = INT (RND*6) + 1
270 PRINT
280 PRINT S$(X)
290 I = INT (RND*3) + 1
300 ON I GOTO 310, 360, 410
310 IF S(X,I) = 1 THEN 340
320 PRINT "HAD NO MOTIVE"
330 GOTO 450
340 PRINT "HAD A MOTIVE"
350 GOTO 450
360 IF S(X,I) = 1 THEN 390
370 PRINT "HAD WRONG
    WEAPON"
380 GOTO 450
390 PRINT "HAD RIGHT WEAPON"
400 GOTO 450
410 IF S(X,I) = 1 THEN 440
420 PRINT "HAD NO
    OPPORTUNITY"
430 GOTO 450
440 PRINT "HAD OPPORTUNITY"
450 PRINT
460 PRINT "ARE YOU READY TO
    GUESS Y = N?"
470 INPUT R$
480 IF R$ = "Y" THEN 500
490 GOTO 250
500 REM GUESS
510 G = G + 1
520 PRINT "WHOM DO YOU
    SUSPECT?"
530 INPUT G$
540 IF SEG$ (G$,1,1) = SEG$
    (S$ (Z), 1,1) THEN 580
550 PRINT "WRONG"
560 IF G< = 2 THEN 250
570 GOTO 600
580 PRINT "RIGHT-GOT IT IN ";G;"
    GUESSES"
590 GOTO 620
600 PRINT "OUT OF GUESSES!!"
610 PRINT "IT WAS   ",S$(Z)
620 PRINT "PLAY AGAIN Y/N?"
630 INPUT R$
640 IF R$ = "Y" THEN 60
650 DATA BUTLER BUG, DUKE DOG,
    MARY MOUSE, CARMEN CAT,
    PRINCE PETUNIA, GARY
    GRASSHOPPER
```

Pentru **Apple II** schimbati linia 20 cu

```
20  CLS: CLEAR
```

COMMODORE 64/128:

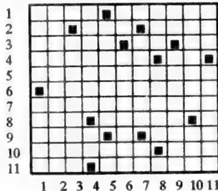
```
20 PRINT CHR$ (147): CLR
```

ATARI 400/800, 400XL/800XL

```
10 DIM S$ (20), C$(20), G$(20),
A$(20), R$(1), S(6, 30)
20 PRINT CHR$(125): G=0
21 FOR I=1 TO 6
22  FOR J=1 TO 3
23 S(I, J)=0
24 NEXT J:  NEXT I
360 IF G$(1  1)= G$(1, 1) THEN
400
```

bobBIT

SANATATE BUNA !



Orizontal:

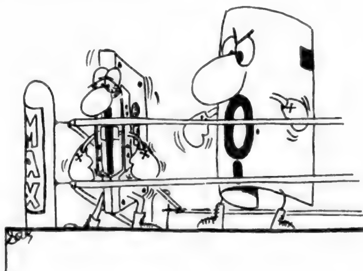
1.Plina de sanatate.2.Portie de medicamente-Loc unde ne cautam de sanatate.3.Raniti la fatal-Pregatita pentru operatie.4.Afectiune grava a stomacului (si nu numai)-Luat la mijloc!-Doua de la medicinal.5.Nu asculta sfatul medicului-Vorba incapatinatului.6.Caz dat pentru rezolvare.7.Scapat de boala.8.Mijloc de prindere in ortopedie- A proteja organismul de boala9.Bunul nostru prieten-Bine dispus.10.Fragmente dintr-o scrisoare- A se arata pe nepusa masa.11.Aici este-Are necazuri cu inima.

Vertical:

1.Traumatisme grave.2.Afectiune care netratatapoate duce la moarte-Ca si inexistent.3.Dat in folosinta-Astia sint dusi des la biserica.4.Intretine guturaiul si gripa-Corp diplomatic (sigla).5.Mica atentie data de la inceput-Ultimile aduse la balamuc!.6.Cei buni dintre cei buni-A stringe din toate partile.7.Scalp final!-Loc mic destinat intrarilor si iesirilor-Un fel de unguent.8.Gaura in peretii stomacului provocata de ulcer-A pofti ceva.9.Participanta activa la razboi.10.Cuprinse de febra mare-Catgut.11.Ne conduce pe drumul cel fara de intoarcere-Miros anesteziant

VASILE TIHON

ACEASTA RUBRICA VA DEVENI CURENTA IN REVISTA NOASTRA



DIGITIZARE SUNETE

by Andrei Columban

Programul urmator realizeaza o digitizare a sunetelor introduse in calculator prin borna de intrare-iesire pentru casetofon.

Toata memoria dintre 32768-65535 este utilizata iar la redare sunetul poate fi amplificat prin intermediul casetofonului sau magnetofonului.

```
1   CLEAR 32767
5   GOSUB 1000
10  PRINT AT 6,6;BRIGHT 1;
    "DIGITIZARE SUNETE"
20  PRINT AT 12,7;"1 = IN-
REGISTRARE";
    AT 14,7;"2 = REDARE";AT 16,7;"3
= STOP"
30  INPUT e
40  IF e=1 THEN GO TO 100
50  IF e=2 THEN PRINT AT 14,9;
    FLASH 1;"REDARE":RANDOMIZE
USR   65308: GO TO 10
60  IF e=3 THEN STOP
70  GOTO 30
100 PRINT AT 18,0;"Porneste
casetofonul
      apoi apasa orice tasta !"
110 PAUSE 0
115 PRINT AT 18,0:PRINT FLASH
1;AT 12,9;"INREGISTRARE"
120 RANDOMIZE USR 65280
130 RUN 10
1000 RESTORE
1010 FOR i=65280 TO 65339
1020 READ a:POKE i,a:NEXT i
1030 RETURN
2000 DATA 243, 33, 0, 128, 6, 8, 219,
254, 203, 119, 32, 2, 203, 254, 203,
62, 16, 244, 203, 14, 35, 124, 254,
254, 32, 234, 251, 201
2010 DATA 243, 33, 0, 128, 6, 8, 203,
70, 40, 4, 62, 0, 211, 254, 62, 255,
211, 254, 203, 6, 16, 240, 203, 6, 35,
124, 254, 254, 32, 230, 251, 201
```

CONVERSIA NUMERELOR DIN BAZA 10 INTR-O BAZA MAI MICA

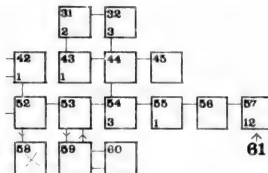
by Bucur Daniel

```
10 PRINT"PROGRAM DE TRANSFOR-
MARE A UNUI NUMAR DIN BAZA 10
INTR-O BAZA MAI MICA"
20 INPUT"Introduceti nr. N";n
30 INPUT"Introduceti baza B";b
40 DIM r(100)
50 LET i=1
60 LET r(i)=n-b*INT(n/b)
70 LET n=INT(n/b)
80 LET i=i+1
90 GO TO 60
100 PRINT"N="
110 FOR J=I TO 1 STEP -1
120 PRINT r(j)
130 NEXT j
140 PRINT"Daca doriti sa continuati, tas-
tati P"
150 PAUSE 0
160 IF INKEY$="p" THEN GO TO 20
170 STOP
```

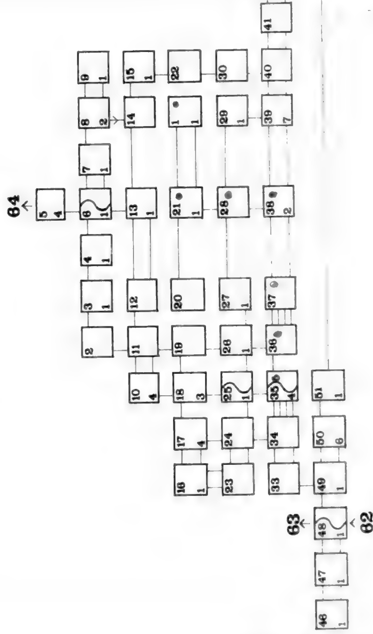
JET SET WILLY - CODURI

X	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0	1334	2141	1144	2434	4143	2322	1314	4221	2314
1	1341	4133	4243	3422	1344	2214	2133	3414	2233
2	4321	3244	4232	4332	4342	2124	2323	2114	1343
3	2231	4232	2431	1321	4433	3432	4414	2242	2113
4	2142	2331	3121	1331	3141	3133	1231	1142	2342
5	3321	2432	3232	4321	3442	2242	3142	3232	2321
6	3221	3121	1434	3443	3143	2241	2222	3234	3122
7	3121	2241	4233	3244	2121	1233	3242	2411	1113
8	4211	2413	3421	2422	1221	2223	2232	4133	3413
9	3311	2342	2411	1242	4114	4213	3142	2423	1443

J	K	L	M	N	O	P	Q	R	X
1324	1131	1424	4141	1322	1112	1311	1113	2212	0
1342	3233	1234	3322	2124	1341	4343	2441	2112	1
1121	4343	2232	1243	2412	1242	2242	1243	2422	2
2313	2314	2321	2322	2323	3443	4331	3113	1132	3
1221	2224	2413	1312	2412	3112	1224	1144	1314	4
3112	3133	1331	1131	3111	2432	2414	2333	2111	5
2311	2122	3314	2314	3314	2243	3434	2324	3322	6
1441	2213	4214	3331	3342	2411	4142	4111	2411	7
2323	4212	3443	1233	3234	4133	2334	1231	3443	8
3421	3142	4222	3422	3122	3133	2414	4211	2423	9



Andrei Steriopol



AGENDA hobBIT

1992

Aceasta incercare de agenda nu isi propune sa tipareasca lista tuturor posesorilor de calculatoarea din tara. Nici nu ar putea acest lucru.

Ea isi propune numai sa ajute la cunoasterea, si deci facilitarea schimburilor de programe, a unei parti, mai mica sau mai mare, a fanilor jocurilor pe calculator.

AGENDA *hobBIT* este ordonata dupa cum urmeaza:
1.ORAS
2.NUME
3.CALCULATOR

A

GHETU MARIA NMC.SOFT216
Sos.Petrechioaia 880
Afumati SAI Cobra

PACURAR GHEORGHE
968/21420
Bd.Victoriei/Bl.MV/ap.2
Alba Iulia Alba Iulia CIP

PELAU DACIAN PHARD
966/42439
Al.Ulise 9/Bl.Y13/ap.15
Arad Cobra

BUCUR ROMULUS
966/17406
Str.Cozia 9
Arad Arad-2900 ATARI 130XE

ARSENE MIHAI OZN Soft
Str.Bucuresti/Bl.441/ap.4
Vaslui-6500 CIP-02

DUMA DAN
968/23344
Str.Gladiolelor 7/Bl.VG1/ap.9
Alba-Iulia HC-88

TIPTER CAMIL
913/15468
Str.Bucuresti 36
Alexandria-0700 Cobra

BUCUR ROMULUS
966/17406
Str.Cozia 9
Arad Arad-2900 ATARI 130XE

CRESTA GHEORGHE GREGORY
966/32189
Str.Gorunului 21
Arad Arad Micro-TIM

MURANKA GABY HELL SOFT&HARD
966/39185
Pt.Sporturilor 3/Bl.45/ap.3
Arad ARAD-2900 Spectrum+CIP

PELAU DACIAN PHARD
966/42439
Al.Ulise 9/Bl.Y13/ap.15
Arad Cobra

STANCIU DACIAN DJ.M.M.
966/40801
Str.Stupilor/Bl.A51/ap.7
Arad Spectrum

SZABO IOSIF
966/64602
Arad Spectrum

GRAMA GHIOCEL gNEXT
973/26464
Str.Valea Azugii 3/Bl.9B/ap.26
Azuga Cobra

THOMANI ANTON TA.AZ
973/26352
Str.Valea Azugii 3/Bl.11/ap.18
Azuga Cobra

B

VASILIU EMANOIL
915/61147
Str.Fabricii 1/Bl.64/ap.10
Babadag-8845 Tulcea

OLARU FLORINEL F-SOFT
931/25045
Str.9 Mai 78/ap.8
Bacau HC-85+IBM

FECIORU OVIDIU
931/20346
Str.Prieteniei/Bl.18/ap.9
Bacau Bacau Cobra

FILIMON STEFAN NUCUTA
931/34303
Str.Castanilor/Bl.2/ap.6
Bacau C64

MIHAI CORNEL
931/59417
Str.Aviatorilor/Bl.8/ap.7
Bacau Cobra

UNGUREANU MIHAI YO8DGN
931/11019
Str.Neagoe Voda/Bl.25/ap.1
Bacau Cobra

MUNTEANU MARIAN TENEX-SOFT
931/50667
Str.Locuintele Letea 30/ap.12
Bacau-5500 Vaslui HC-90

NEGREA DAN DANSOFT
931/44450
Str.9 Mai/Bl.3/ap.13
Bacau-5500 Spectrum+IBM

hobBIT

BORLEA TUDOR
994/12183
Str.Hollosi Simon 22
Baia Mare CIP

BRAM CLAUDIU BITSOFT
994/25838
Str.P Rares 20/ap.11
Baia Mare Maramures-4800 HC-90

BUSECAN SOREL
994/21581
Slavici 4/ap.24
Baia Mare HC-90

CHIS VASILE
994/39609
Str.Dragos Voda 2D/35
Baia Mare Cobra

CRISTEA COSMIN TIBI
994/32275
Str.Oituz 8/a3
Baia Mare HC-90

GHETIE SERGIU NINJASOFT
994/15414
Str.Florilor 3/Bl.3/ap.85
Baia Mare HC-90

BIBIRUS LUCIAN Beta-HARDWARE
937/20159
Academia Navala/gr.341M
Constanta Constanta-8700 CE-119M

BUD MIRCEA BMCC
243928
Str.Socului 8/Bl.M2/ap.60
Bucuresti-2 C64

MISKOLCZI ROMEO MISI
994/16549
Str.V Alecsandri 19
Baia Mare Baia Mare C64

PORFIRE IOAN
Motorului 6/87
Baia Mare

SUTA MIHAI MIDNIGHT SOFT
994/13619
Str.V Lucaciu/Bl.8/ap.10
Baia Mare Maramures-4800 CIP

TOCACI SORIN Martec
994/31622
Bd.Bucuresti 19/74
Baia Mare Maramures C64

REGOS ROBERT
994/15440
S Iortensiei 4/ap.7
B . Mare- 4800 Maramures IBM

CULIC BOGDAN BOBOSOFT
994/30492
Str.Transilvaniei 1/7
Baia Mare-4800 Baia Mare CIP-02

GUTAN LUCIAN LUKE
994/12594
Str.9Mai 31
Baia Mare-4800 Maramures Spectrum

MIRICA NICUSOR SuperSoft
11237
Str.Carpati/Bl.C2/ap.9
Bailesti Dolj-1225 JET

SILION GABRIEL SILIK
984/11977
Str.Vasile Lupu 12/Bl.4/ap.4
Birlad Vaslui HC-85

VIZUREANU PETRICA PATRICK
984/12651
Str.Sterian Dumbrava 17/Bl.D12/ap.19
Birlad Cobra

BILA MIHAIL JOE
373603
Str.N Filimon 28/Bl.18/ap.73
Bucuresti HC-90

BALTARIU SORIN
957/16131
Str.Cringului 2/Bl.F3/ap.30
Hunedoara-2750 HC-85

BANU TUDOR Adolf-Soft
173074
Intr.Verde 8
Bucuresti-1 Cobra+IBM

SZENTES ATTILA
Str.Pescarilor/Bl.6/ap.9
Bistrita Bistrita N-4400 Spectrum

BALANOVICI JUSTIN
985/11637
Crinilor 22
Botosani Cobra+PS/2

MUNTEANU CATALINMCISoft
Sos.Alexandriei 26/Bl.P19/ap.19
Bragadiru SAI Cobra

DINU DANUT
Calea Galati/Bl.A/ap.80
Braila Galati HC-90

MOVILEANU ION Fredy Soft
Str.Simion Barnutiu/Bl.A9/ap.36
Braila Braila-6100 Cobra

RADU CORNELIU Golan-Soft
946/37786
Grivita/Bl.5/ap.164
Braila HC-85

PRISTOLNIC VASILE
921/27705
Str.Rindunicii 3/Bl.4/ap.7
Brasov Brasov CIP-02

ALBERT STEFAN TETRIS
921/89796
Str.Dobrogeanu Gherea 7/Bl.B5/ap.9
Brasov Brasov Spectrum

ANDREI MIHAELA CINDERELLA
921/82204
Str.A Sahia 2/Bl.6/ap.4
Brasov Cobra+C64

BASCEANU GHEORGHE BAGSOFT
921/66582
Str.Mircea cel Batrin 43A/Bl.38/ap.36
Brasov HC-90

CULEA RAZVAN
921/12342
Fagetului 41
Brasov Spectrum

CUSEN OANA
921/89938
Bd.Valea Cetatii 6/Bl.82/ap.6
Brasov Cobra+C64

DANET ADRIAN ALPHASOFT
921/27532
Str.Carpatilor 63/Bl.72/ap.8
Brasov HC-90

ENE RARES
Str.Trifoiului/Bl.19/ap.1
Brasov Cobra+C64

ILIESCU NICU NICKSOFT
Str.Urziceni 1/Bl.18/ap.6
Brasov Cobra+C64

ISAC HORATIU
921/62059
Gospodarilor 3/Bl.11/ap.6
Brasov Cobra+C64

LAVRIC TUDOR JESUSSOFT
Al.Violetelor 3/ap.6
Brasov CIP

LIHTETCHI DAN DanDare
921/18157
Bd.Grivitei 90/Bl.12/ap.10
Brasov HC-90

MANOIL RADU
921/67333
Str.Independentei 7/Bl.340/ap.9
Brasov Brasov CIP

NOAGHIU MIRELA JOHN
Brasov Cobra+C64

NOVAC DAN COLLINS
921/63986
Bd.Grivitei 51/Bl.35/ap.25
Brasov Brasov Spectrum

PALICI DANIEL
Str.Saturn 44/Bl.21/ap.16
Brasov Cobra+C64

PERES IONUT
921/68977
Bd.Grivitei 62/Bl.6/ap.15
Brasov Brasov Spectrum+IBM

PETRE STEFAN
Str.Partizanilor 13/Bl.273
Brasov Sinclair-Amstr.

ROBU VLAD
Str.Gospodarilor 3/Bl.11/ap.12
Brasov Cobra+C64

STEFAN ALEXANDRU
921/17168
Str.M Kogalniceanu 2/Bl.17/ap.14
Brasov Cobra+C64+IBM

SZABO BALIN STRUMFI-SOFT
Bd.Racadau 17/Bl.A27/ap.3
Brasov Brasov Spectrum

TOACSE RADU LEGOsoft
921/86485
Str.Verii 2/ap.16
Brasov Cobra

ZAMFIRA ADRIAN Orange Soft
921/39624
Bd.Gani 38/Bl.227/ap.23
Brasov Cobra

LAKATOS LORAND
921/67329
Str.Independentei 7/Bl.340/ap.9
Brasov-2200 C64+disc

VATUI ANTONIO Pixel
111763
Str.Narciselor 63/Bl.T73/ap.42
Bucuresti

CIPSTERE CATALIN
734758
Str.Nedelcu Ion 3/Bl.11/ap.21
Bucuresi-3 Cobra

ALBOI STEFAN POWER
422052
Sos.Mihai Bravu 35/Bl.P13/ap.25
Bucuresti CIP

ALBU DANIEL 000!SOFT
603464
Str.Margelelor 94-96/Bl.35/ap.9
Bucuresti JET+HC-85

ALIXANDRU NICOLAE AXH
800892
Str.Dunavat 9/Bl.57/ap.21
Bucuresti HC-99

ANGHELESCU MIHAI Misu's
Liniei 35/Bl.5C/ap.3
Bucuresti HC-85

APOSTOL RAZVAN CRISTIANSOFT
149929
Bd.M Kogalniceanu 5/ap.23
Bucuresti HC-90

APOSTOLACHE BOGDAN
PANTHERSOFT
C.P.68-85
Bucuresti78400 Spectrum48K

ARDELEA ADRIAN SANDY ANIMATION
Cal.Mosilor 227/Bl.37/ap.93
Bucuresti HC-90

BADEA DORIN B.D.
838387
Al.Straduintei 2/Bl.O4/ap.137
Bucuresti HC-85

BANCUTA PETRUT SABIAN
530040
Sacbeiarie Visarion 18/Bl.119/ap.29
Bucuresti Cobra

BEGHES STEFANIA
684475
Bd.Bucuresti 97/Bl.B3/ap.123
Bucuresti Spectrum

BILA MIHAIL JOE
373603
Str.N Filimon 28/Bl.18/ap.73
Bucuresti HC-90

BISCA MIHAI GUSY
192559
Bucuresti C128

BOMBOE VLAD WINNETOU-SOFT
451941
Str.Chilia Veche 4/Bl.A9/ap.39
Bucuresti HC-90+disc

BORDUSELU COSMIN VAMPIRE SOFT
483284
Bd.Camil Ressu 6/Bl.2/ap.20
Bucuresti HC-85

BRASOVEANU COSTIN TATAIE
238680
Al.Negreni 20
Bucuresti HC-90

BRATAN LIVIU LIV SOFT
754351
Bd.Tineretului 27/Bl.18/ap.83
Bucuresti HC-90+disc

BRATU CRISTIAN
741886
Bucuresti Cobra

GHERMAN RADU
Str.Petre Paun 3/Bl.69D/ap.6
Bucuresti

BRATULESCU ADRIAN QUEEN SOFT
352661
Al.Lunguletul 6
Bucuresti TI99/4A

BRINZEI SORIN SXN
844711
Str.Ornamentului 2/Bl.E7/ap.1
Bucuresti-75599 Spectrum64K

BUCSAN ANDREI WIKING-SOFT
382679
Str.Ana Davila 15
Bucuresti CIP

BUNTA EMILIAN IAGO
662110
Bucuresti CIP

BUZOIU CATALIN MARTYCLUB
230217
Bucuresti Spectrum

CALARAS ANDREI DOC
596309
Intr.Lemnea 1/ap.3
Bucuresti-3 Spectrum

CAMPU ANDU FANSOFT
774278
Valea Argesului 3/Bl.D11/ap.74
Bucuresti HC-90

CARP DAN DANSOFT
Str.Mihai Bravu 132/Bl.D22/ap.5
Bucuresti HC-90

CATANOIU VALENTIN PIRATSOFT
446021
Al.Baraj Lotru 2/Bl.N7/ap.16
Bucuresti Cobra

CEZAR CORNELIU
552870
Str.Piatra Mare 5/Bl.6/ap.38
Bucuresti C64

CHELCAN CALIN KING TRUTH
608206
Bucuresti

CHIPARA MIRCEA CHIP
101094
Stefan cel Mare 58/Bl.39/ap.49
Bucuresti ATARI 520ST

CHIRILEAN STEFAN VANGHELIS-S.H.
750351
Bucuresti HC-90

CHIRU MIRCEA ROW
254970
Bucuresti Cobra

CIAMPURU VALENTIN VALSOFT
474813
Str.Stejarului 40/Bl.G8/ap.4
Bucuresti HC-90

COJOCARU LUCIAN
534140
Bucuresti IBM

COLICI OCTAVIAN YHA
424493
Sos.Mihai Bravu 64-88/Bl.P7/ap.8
Bucuresti Spectrum

CONSTANTINESCU VASILE BOBOSOFT
848055
Str.Aliorului 11/Bl.D5/ap.22
Bucuresti Cobra

COPACIANU NICOLAE
894579
Bucuresti Cobra

COPIL FLORIN BABY-SOFT
501033
Bd.1 Mai 40/Bl.33B/ap.7
Bucuresti HC-90

CSAVOSSY DANIEL ORANGESOFT
652312
Str.Av.Traian Vasile 65
Bucuresti-1 HC-90

DAMIAN RAZVAN HELLSOFT
Sos.Giurgiului 122A/Bl.18.ap.7
Bucuresti Spectrum

DAN CATALIN KATYSOFT
823289
Bucuresti HC-85

DAROLTI RADU
656729
Str.Ghirlandei 32/Bl.78/ap.42
Bucuresti C64

DESPA RAZVAN VIRUS-SOFT
182078
Bd.N Titulescu 94/Bl.14/ap.1
Bucuresti C64

DOBRESCU CATALIN CataSoft
862445
Bucuresti TIM-S

DOBRESCU MATEI MASOFT
823197
Str.E Racovita 23/ap.36
Bucuresti88- XT FAST

DOBRIN CATALIN CATASOFT
767863
Str.Serg.Scarlat 2/Bl.12/ap.33
Bucuresti HC-90

DOROFTEI MIRCEA
Bd.N Titulescu 39-49
Bucuresti CIP-03

DUMITREL RARES BLACKBYTE
342881
Bucuresti HC-90

DUMITRESCU GABRIEL G&B Soft
864577
Str.Vigoniei 2/Bl.8/ap.2
Bucuresti HC-85

DUZINEANU MIRCEA DUZIDATA
382579
Str.Ana Davila 16/ap.1
Bucuresti Junior 80

ENE EUGEN LALU
594168
Str.Cosmonautilor 42/Bl.6A/ap.63
Bucuresti Spectrum+disc

FEDELES BOGDAN GABOSOFT
755550
Bucuresti Spectrum+IBM

FLOREA EMIL
830727

Turnu Magurele 67/Bl.C1A/ap.90
Bucuresti Cobra
FLORESCU ALEXANDRU FAI
478969
Bucuresti Spectrum128K

FOTACHE CHRISTIAN STAR SOFT
332373
Bucuresti Spectrum
GACEFF ANDREI Sibip
486695
Bd.C Ressu 4/Bl.5/ap.71
Bucuresti Spectrum48K
GAVRA ANDREI R-SOFT
156831
Str.Dr.Markovici 5-7/ap.10
Bucuresti IBM
GAVRILOV CATALIN
832331
Str.Turnu Magurele 13/Bl.S2/ap.496
Bucuresti Spectrum
GEANTA CATALIN SATAN
342874
Sos.Oltenitei 47/Bl.1/ap.103
Bucuresti HC-90
GHELASE RADU F
532409
Bucuresti Cobra
GHEORGHE ALEXANDRU S.O.S.Soft
844542
Bd.Metalurgiei 28/Bl.R15/ap.60
Bucuresti Spectrum
GHEORGHE MARIUS Cobrasoft
750082
Bd.Pionierilor 3/Bl.21/ap.63
Bucuresti Cobra
GHERMAN RADU
Str.Petre Paun 3/Bl.69D/ap.6
Bucuresti
GOLLI MIHAI GOLLISOFT
317060
Str.Lct.av.Carada 62
Bucuresti-76326 Spectrum
GRIGORE VLAD CHROME EXTENS
602133
Str.Dezrobirii 16/Bl.25/ap.33
Bucuresti Cobra
GROZA RAZVAN VULCAYCKSOFT
152832
Str.Transilvaniei 22
Bucuresti Cobra
GROZEA ROBERT DEVIL-SOFT
462670
Al.Valea Florilor 4/Bl.P10 ap.139
Bucuresti HC-90
GULINESCU LIVIU OWNERSOFT
Str.Banu Udrea 1/Bl.V97/ap.63
Bucuresti CIP
HARABAGIU COSMIN
811948
Intr.Buturugeni 2/Bl.P1C/ap.5
Bucuresti Cobra+disc
HRISCANU BOGDAN
659754
Bucuresti PS/2+C64
IANUS DRAGOMIR
265026
Delinesti 2/Bl.A5/ap.59
Bucuresti Cobra
ILIESCU GABRIEL DJ BRIFCORD
755308
Str.Tohanu 1/Bl.29/ap.160
Bucuresti Cobra
ILIESCU SORIN Thor-ZK
Post Restant/O.P.69/
Bucuresti Cobra
ILIESCU ULMIS SOMERU
730498
Bd.Camil Ressu 45/Bl.N8/ap.14
Bucuresti Cobra
INVERSIN DAN JOZ
150888
Bucuresti CIP-03
IOAN GEORGE IGSoft
662627
Str.Iordache Golescu 10/Bl.10/ap.16
Bucuresti Spectrum
IONESCU BOGDAN BIOM
685982
Str.Jimboliei 65
Bucuresti HC-90
IONESCU OCTAVIAN MASTER-SOFT
752037
Bd.Pionierilor 11/Bl.A3/ap.33
Bucuresti HC-90
IORDAN FLORIN BUSH
251304
Str.Compozitorilor 27/Bl.C7/ap.47
Bucuresti Cobra
ISTRATE GHEORGHE GIMY SOFT
308284
Al.Buhusi 5/Bl.6/ap.164
Bucuresti Spectrum
ISTRATE SABIN SISTSOFT
Bd.Uverturii 6/Bl.C1/ap.86
Bucuresti-77547 HC-85
IURKIEWICZ ELENA GONZO-SOFT
349567Str.Parincea 1/Bl.14/ap.17
Bucuresti HC-90
IVAN FLORIN Tanksoft
767798
Sos.Alexandriei 11/Bl.C11/ap.26
Bucuresti Spectrum
IVANESCU TEODOR KEOPS
351793
Bucuresti IBM
JELES OCTAVIAN GO 4 IT
350998
Str.Popa Nan 44
Bucuresti Spectrum
LAZAR LAURIAN LORY
Str.Cpt.Serbanescu/Bl.20F/ap.11
Bucuresti
CIPLECA VASILE FIGHTER PILOT
749096
Al.Baraj Iezer 4/Bl.M24/ap.38
Bucuresti HC-85
LEPADATU VLAD DENVERSOFT
433355
Bd.Muncii 110/Bl.L8/ap.1
Bucuresti CIP-03
LEVITCHI BOGDAN AUM
667739
Bd.1 Mai 174/Bl.D/ap.131
Bucuresti C64+disc
LUNGU CRISTIAN ANGIBIRD
299068
Str.Spinis 8/Bl.43/ap.56
Bucuresti HC-90
LUPA IONUT JOHN
607447
Bd.Pacii 15/Bl.7P/ap.309
Bucuresti HC-90
LUPU MIRCEA Mircioles
789502
Dtr.Cuza Voda 158/Bl.22-24/ap.97
Bucuresti
MACIU EMANOIL
232685
Bucuresti MSX-SANYO PHC33
MANDA COSTIN ALIEN
432384
Str.Lunca Bradului 4/Bl.B6/ap.26
Bucuresti ATARI ST 520
MANEA DUMITRU DAN
883139
Bucuresti Amstrad CPC6128
MANTA ALEXANDRU DACSOFT
176958
Bd.1 Mai 79/Bl.15/ap.84
Bucuresti JET
MARIN FLORIAN MFsoft
340503
Sos/Oltenitei 188/Bl.1/ap.20
Bucuresti Cobra
MATEI DANIEL BLACKSoft
Str.Dorneaca 11/Bl.P79/ap.55
Bucuresti Cobra
MATEI GEORGE GEMACsoft
876914
Colentina 2/Bl.1/ap.269
Bucuresti Spectrum
MERTESZ CLAUDIU BERTYSOFT
676877
Str.Pajurei 20/Bl.F3/ap.57
Bucuresti Cobra
MIHAI ALEXANDRU ABM SOFT
603151
Str.Apusului 35/Bl.D3/ap.14
Bucuresti C64
MIHAI MARIUS METALSOFT
857517
Al.Calinesti 1/Bl.81/ap.54
Bucuresti CIP-03
MIHAI OPREA Miha
487798
Dristor 100/Bl.10A/ap.21
Bucuresti Spectrum
MILESAN BOGDAN CAMEL
256139
Bucuresti Cobra+Felix-PC
MIREA ALEXANDRU PANDY-SOFT
773823
Valea Ialomitei 7/Bl.D20/ap.3
Bucuresti JET
MIREA ALEXANDRU

773823
Valea Iaiomitei 7/Bl.D20/ap.3
Bucuresti Spectrum+MSX+C64

MOCANU CRISTIAN HELL-SOFT
657860
Bucuresti Spectrum128K

MOISESCU TUDOR Dr.ADAM
671052
Str.Hrisovului 26/Bl.H4/ap.18
Bucuresti C128

MORARU FLORIN ALF
286487
Bucuresti Spectrum

MUNTEANU LIVIU LIVIUSOFT
Str.Popovici Nicolae 1/Bl.P42/ap.53
Bucuresti HC-85

MUSAT FLORIN COPSOFT
271797
Str.Pescarusului 3/Bl.B24/ap.152
Bucuresti HC-90

NAE VIRGIL AYATOLLAH
101495
Bucuresti C64

NEASCU MIRCEA
371678
Str.N Filimon 32/Bl.16/ap.5
Bucuresti Cobra

NEGUT MIHAI MITA
200802
Intr.Bobeica prin St.Mihaileanu 3
Bucuresti JET

NICA TUDOR OMEGA-SOFT
699627
Str.Vist.Stravinos 15/Bl.55/ap.55
Bucuresti HC-85

NICOLA NELU NICOLSOFT
426455
Al.Avrig 10/Bl.PS/ap.102
Bucuresti HC-90

NISTORICA DORE LR.A.soft-KJ
208647
Bucuresti Cobra

OLTEANU CIPRIAN COBRASOFT
236018
Str.Ctin.Manescu 2/Bl.6/ap.3
Bucuresti Cobra64K

PADURARU MARIUS MSOFT
780235
Al.Timisul de Jos 3/Bl.A24/ap.9
Bucuresti CIP

PANA ADRIAN ADY
758939
Bd.Tineretului 3/Bl.Z1/ap.32
Bucuresti CIP-03

PANAETE GHEORGHE GIGI-SOFT
Vasile Stolnicul 20/Bl.3/ap.99
Bucuresti Cobra

PANTEA CRISTIAN COOKY
531197
Sos.Pantelimon 223/Bl.200/ap.9
Bucuresti CIP-03

PATRICHE CRISTIAN KSOFT
936/26030
C.P.78-326
Bucuresti Spectrum

PATRICIU DAN DANNY KID
423150
Bucuresti IBM

PAVELESCU ALEXANDRU MICROSOFT
694155
Bd.Pacii 35/Bl.4/ap.153
Bucuresti HC-85

PETCU HORIA Kriptonsoft
309911
Intr.Ciucea 5/Bl.L19/ap.227
Bucuresti Cobra

PETCU ROMICA
240416
Str.Drumul Murgului 40/Bl.34/ap.44
Bucuresti JET

PETRE OCTAVIAN Bagheera-Soft
392868
Bd.1 Decembrie 1918/Bl.L14/ap.5
Bucuresti HC-90

PETROV MIHAI TRILLERSOFT
290242
Bucuresti CIP-02

PIETRARU COSTIN RACOSOFT
788010
Romancierilor 5/Bl.C14/ap.6
Bucuresti ZX Sinclair

HERCIU MARIN
Str.Valea Argesului 14/Bl.M26/ap.62
Bucuresti-774374

PIRVU ARMAND
605269
Str.Partiturii 10/Bl.63/ap.23
Bucuresti Cobra

PIRVU DUMITRU
Str.Rossini/Bl.1A/ap.37
Bucuresti Cobra

PISCATI ION CONTINENTALSOFT
276957
Al.Vergului 4/Bl.15/ap.40
Bucuresti Sinclair

PISICA CRISTIAN
380830
Str.Furnirului 8/Bl.78/ap.98
Bucuresti HC-90

PISLARU DRAGOS DADY
718517
Bd.Pacii 1/Bl.22/ap.31
Bucuresti Spectrum

PODOLEANU FLORIN
132066
Bucuresti HC-90

POHONTU MIHAI STARTSOFT
Sos.Pantelimon 98-108/Bl 209A/ap.35
Bucuresti Spectrum+3

POP CIPRIAN CYMSOFT
767581
Str.Dumbrava Noua 6/Bl.M80/ap.102
Bucuresti HC-90

POPESCU DAN DANSOFT
747752
Al.Fuiorului 3/Bl.H16A/ap.32
Bucuresti CIP-01

POPESCU DAN D&P soft
815484
Str.13 Septembrie 133/Bl.T2B/ap.63
Bucuresti Cobra

MAZILU GEORGE OBLIO
971/72352
Str.Democratiei 99/Bl.2/ap.23
Ploiesti HC-90

POPESCU LUCIAN GRAPHICSOFT
531426
Magura vulturului 64/Bl.117A/ap.39
Bucuresti HC-90

POPESCU OCTAVIAN AVISoft
786401
Al.Vlasiei 2/Bl.M1/ap.9
Bucuresti CIP-03

POTCOVARU MARIUS SPYSOFT
373547
Bucuresti AMIGA 500

POTCOVARU MARIUS A.I.Soft
373547
Sos.Cringasi 23/Bl.13/ap.29
Bucuresti CIP

PRUNA AUREL ASIPSOFT
772212
Al.Ghencea 1/Bl.D3/ap.55
Bucuresti C64

PUTINICA BOGDAN BROSCA SOFT Ltd
286623
Al.Dibam 4/Bl.21/ap.22
Bucuresti JET

RADU ADRIAN ADYSOFT
Cal.Grivitei 230/Bl.3/ap.3
Bucuresti-78342 HC-90

RADUT SORIN
663607
Bd.1 Mai 323/ap.15
Bucuresti Cobra

ROSEN SORIN ALAINSOFT
450313
Str Nera 1/Bl.F5/ap.21
Bucuresti ORIC-1

RUSE NICOLAE NICKSOFT
432947
Bucuresti Spectrum

RUSU BOGDAN BOBBYSOFT
773248
Al.Baiut 13/Bl.A34/ap.24
Bucuresti C64

RUSU GABRIEL Gabit
839755
Str.Emil Racovita/Bl.EM2/aap.37
Bucuresti HC-85

SCHNAIDER EMIL LEMSoftware
C.P. 30-121
Bucuresti Spectrum128K+2

ASIMION CONSTANTIN
Str.Zagazului 25/Bl.10H/ap.53
Bucuresti Spectrum

SIRBOIU AUREL ASV
C.P.42-18
Bucuresti HC+Cobra

SIRBU ALEXANDRU
728480
Dealul Tugulea 3/Bl.O1C/ap.47
Bucuresti Cobra

SOLOMON RADU RADUSOFT
280534

280534
Bd.Chisinau 16/Bl.M7/ap.9
Bucuresti Spectrum+2

STAN LIVIU
848002
Sos.Oltenitei 40-44/Bl.6A/ap.33
Bucuresti JET

STAN MARIAN SMart HARD
667873
Bd.1 Mai 174/ap.83
Bucuresti Cobra

STANCIU ALEC ScS
440498
Str.Burdujeni 1/Bl.A12/ap.53
Bucuresti Spectrum

STANCU BOGDAN
Cal.Victoriei 23/ap.19
Bucuresti CIP-03

STROIE SILVIU SILVIUSOFT
536043
Sos.Pantelimon/Bl.210/ap.29
Bucuresti HC-85+CIP

SZUCS FRANCISC FRANCSOFT
354094
Al.Avrig 10/Bl.10B/ap.35
Bucuresti HC-90

TIRNACOP MIRCEA TELESOFT
C.P.7-113
Bucuresti HC-90p

TOCA FLORIN FLORINSOFT
200892
Bucuresti IBM

TUDOR VALERIU R.U.V Soft
211221
Sos.Mihai Bravu 147-169/Bl.D5/ap.191
Bucuresti HC-88

TUTUI CRISTI HOMEsoft
Dumbrava Noua 17/Bl.M121/ap.2
Bucuresti HC-90

TUTUNARU RADU
Str.Patriotilor 3/Bl.PM17/ap.130
Bucuresti

UNGUREANU STEFAN R&RSoftware1
48929
Bucuresti CIP-02

VARGATU ALIN VARGASOFTULET
434504
Str.L Rebreanu 6/Bl.B1/ap.18
Bucuresti CIP

VATAV MIHAIL 08051975
749224Str/Patriotilor 2/Bl.PM15/ap.22
Bucuresti HC-90

VITIKAN SILVESTRU SS-SOFT
444055
Bd.Muncii 110/Bl.I.8/ap.27
Bucuresti Cobra

VLAD ADRIAN Adissoft
487980
Intr.Patinoarului 7/Bl.50/ap.28
Bucuresti Spectrum

VOICIOVSKI ADRIAN BALOO
670880
Baiculesti 7/Bl.A2/ap.16
Bucuresti

ZANE GABRIEL KID
170907
Bd.1 Mai 35/Bl.101/ap.28
Bucuresti HC-90

ZANE VIRGIL THE MONSTER
384577
Str.Furnirului 8/Bl.78/ap.68
Bucuresti HC-90+disc

ZAPLAIC TOMA ZAPSOFT
772182
Str.Al.Lunca Siretului 6/Bl.A46/ap.90
Bucuresti Spectrum

ANGHELACHE FLORIN MOISIL SOFT
660594
Bd.Ficusului 9/Bl.XI-3bis/ap.15
Bucuresti-1 Spectrum

BURLA GELU ALGASOFT
666739
Atr.Alex.Petofi 45
Bucuresti-1 CIP

CRISTEA RAZVAN POWERSOFT
180999
Sos.N Titulescu 90/Bl.1A/ap.35
Bucuresti-1 Spectrum

DUMITRACHE IONEL BABYSOFT
650106
Str.Ion Neculce 57
Bucuresti-1 HC-85

ENE MIHAIL AZYSOFT
791703
Str.Borsa 26/Bl.3H/ap.7
Bucuresti-1 Cobra

FARCASIU TITUS
180024
Bd.Banu Manta 30/ap.25
Bucuresti-1 C128

IONESCU NICOLAE NAESOFT
655133
Str.Clucerului 60/ap.1
Bucuresti-1 Cobra64

KISTRATOIU SORIN von CAUCALAND
797367
Bucuresti-1 TIM-S

NASTAC ADRIAN
331484
Cal.Dorobantilor 126-130/Bl.8/ap.4
Bucuresti-1

NICOLAE MIRCEA
Str.Pictor Grigorescu/Bl.38/ap.2
Focsani HC-90

TIGANILA DANIEL DAHTIG
Str.Maguricea 1/Bl.3F/ap.9
Bucuresti-1 CIP-03

ANGHEL RAZVAN PHOENIXSOFT
278575
Str.Carei 1/Bl.A11/ap.29
Bucuresti-2 HC-90

BIAGINI MIRCEA Imperialsoft
794324
Str.Chopin 46/ap.6
Bucuresti-2 Cobra64K

BOSMAN TUDOR BurnSoft
537086
Str.Const. Ivanus 16
Bucuresti-2 C64

BUD MIRCEA BMCC
243928
Str.Socului 8/Bl.M2/ap.60
Bucuresti-2 C64

BUTUMAN TUDOR BOZO
118665
Str.Maria Rosetti 47
Bucuresti-2 CIP-03

CHIRU GABRIEL
557563
Str.Mr.Bacila 7/Bl.4/ap.25
Bucuresti-2 Spectrum

COMAN DANIEL DEATH SOFT
157170
Str.Spatarului 3
Bucuresti-2 JET

DIRDALA TIBERIU TIBISOFT
136995
Str.Tudor Arghezi 24
Bucuresti-2 CIP

DOBREA SORIN SACHE
423681
Sos.Mihai Bravu 136A/Bl.V6/ap.17
Bucuresti-2 HC-90

DUMITRESCU ALEXANDRU
271404
Sos.Pantelimon 254/Bl.55/ap.105
Bucuresti-2 HC-90

FRUNZETTI MUGUR SECRETSOFT
167813
Cal.Mosilor 125
Bucuresti-2 Cobra+CIP

GRIGORESCU MIHAI MICKY
286276
Sos.Pantelimon 287/Bl.10/ap.18
Bucuresti-2 HC-90

IONESCU IULIAN BAD BOBBY
532571
Str.Pantelimon 144/Bl.102A/ap.23
Bucuresti-2 HC-90

IONESCU VLAD V.I.Soft
214215
Sos.Iancului 1/Bl.112C/ap.40
Bucuresti-2 HC-85+drive

POPOACA OCTAVIAN
103626
Cal.Mosilor 209/Bl.17/ap.42
Bucuresti-2 Cobra

SIN ALEXANDRU METAL SOFT
Str.Elev Stefanescu 3/Bl.444/ap.9
Bucuresti-2 C64

STOICA MARIUS BLONDSOFT
554766
Sos.Colentina 62A/Bl.113/ap.1
Bucuresti-2 CIP

TUDORAN TUDOREL
945/1196
5Str.Timpa 3/Bl.11/ap.22
Bucuresti-2 Spectrum+IBM

VEGHES IULIAN Demostene
536470
Sos.Pantelimon/Bl.211/ap.33
Bucuresti-2 HC-90

VISOIU VIRGILIU
Str.Viitorului 168bis
Bucuresti-2 HC-90
ZDETOVETCHI ANDREI TOMCAT SOFT
885855
Str.Colentina 55/Bl.83/ap.11
Bucuresti-2 Spectrum
BARBULESCU CRISTINA GIULI
736403
Camil Ressu 40/Bl.C13/ap.60
Bucuresti-3 JET
BERLINSCHI LIVIU
735603
Bd.Theodor Pallady 96/Bl.M5A/ap.69
Bucuresti-3 Cobra
BODEA STEFAN BYTE SOFT
396207
Str.Plt.Paz Marin 1/Bl.G10/ap.13
Bucuresti-3 HC-90
CAPOTA SILVIU SILVIUSOFT
735093
Al.Stanila 4/Bl.H11/ap.20
Bucuresti-3 Spectrum
CIOBANU MARIO CRAZYSOFT
151066
Cal.Victoriei 2/ap.48
Bucuresti-3 Spectrum128K
CIZMAS MIHAI STEALSOFT
205008
Str.Vulturi 25
Bucuresti-3 Cobra
DANCAU ALEX ALCOM
220239
Popa Soare 11
Bucuresti-3 C64
DANCIULESCU MIHAI
163658
Bucuresti-3 Amstrad CPC-464
DUMITRU EMILIAN WOM'Soft
305609
Str.Valea Buzaului 6/Bl.G32/ap.32
Bucuresti-3 HC-85
GIUREA CRISTIAN KRYSOFT
211427
Str.Aurel Botea 4/Bl.B8/ap.17
Bucuresti-3 JET
GIUREA CRISTIAN KRYSOFT
211427
Str.Aurel Botea 4/Bl.B8/ap.17

Bucuresti-3 JET
LEFTER ANDREI LCASOFT
624766
Alex.Moruzzi 6/Bl.B6/ap.39
Bucuresti-3 CIP-03
MIHALCEA BOGDAN TURBO B
743758
Patriotilor 4/Bl.PM14/ap.59
Bucuresti-3 HC-90
MORARU FLORIN AMINSOFT
Al.Foisor 1/Bl.3/ap.29
Bucuresti-3 HC-90
NEACSU ION
Str.Banul Udrea 8/Bl.5/ap.59
Bucuresti-3 HC-90
NICULESCU CIPRIAN Trica
735405
Al.Stanila 3/Bl.H9/ap.40
Bucuresti-3 CIP
PANDELI ANDREI ANDISOFT
432092
Al.Stanila 5/Bl.H7/ap.6
Bucuresti-3 Cobra
PESTRITU MARIUS MARIUSOFT
476479
Str.Segovia 1/Bl.C8/ap.22
Bucuresti-3 Cobra
PLESNILA CRISTIAN CPSTAR
397896
Str.Postasului 4/Bl.10/ap.77
Bucuresti-3 HC-85
STAN RAZVAN
485133
Str.Stefan Nicolau 4/Bl.S1/ap.17
Bucuresti-3 CIP
STANESCU ADRIAN GRASU*SOFT
302288
Str.Plt.Pazon Marin 4/Bl.G28/ap.56
Bucuresti-3 Cobra
URSU JUSTIN Turbo Soft
166559
Str.Mamulari 2/Bl.O1/ap.12
Bucuresti-3 HC-90
VLANTOIU GEORGE MASTERSOFT
394685
Str.Gura Ialomitei 18/Bl.PC-12/ap.6
Bucuresti-3 HC-90
ANDREI ADRIAN
753142

Bd.Tineretului 41/Bl.52/ap.12
Bucuresti-4 Spectrum128
KANTONI DAN
Cal.Vacaresti 184/Bl.24/ap.101
Bucuresti-4 Cobra
BOHUS MARIAN B.M.Soft
840353
Bd.Ctin.Brincoveanu 117/Bl.V7/ap.34
Bucuresti-4 Cobra
NEAG IONEL NICSOFT
Bd.Decebal/Bl.15/ap.74
Deva Hunedoara-2700 Spectrum
BRAGADIREANU LAURENTIU
BROWNIE SOFT
340629
Str.Mariuca 6/Bl.120/ap.19
Bucuresti-4 JET
DANCIU IULIAN FIREBIRD
345716
Str.Serg.maj.Samoila Dtru. 23/Bl.125/24
Bucuresti-4 Spectrum
IONESCU RAZVAN RAZUI-HARD
820202
Cricovul Dulce 2-4/Bl.17-18/ap.88
Bucuresti-4 Cobra
IORDAN ALEXANDRU Unitron soft
752510
Str. Trestiana 5/Bl.9/ap.7
Bucuresti-4 HC-90
MILESCU MARIUS MAGESOFT
751139
Str.Tohani 2/Bl.33/ap.25
Bucuresti-4 HC-85
MODREANU COSMIN M.C.Soft
759592
Str.Trestiana 18/Bl.*a/ap.89
Bucuresti-4 Cobra
NEAGU CRISTIAN KILLER
5294432
Str.Spinis 8/Bl.43/ap.50
Bucuresti-4 HC-90
NEAGU GEORGE Jaguar-Soft
294432
Str.Spinis 8/Bl.43/ap.50
Bucuresti-4 HC-90
NUNEGULESCU SERBAN BITSOFT
231612
Str.Viorele 32/Bl.17/ap.58
Bucuresti-4 HC-84

NESTOR BOGDAN TOTO
232560
Str.Slobozia 14bis
Bucuresti-4 Cobra
NICULESCU CIPRIAN Cip
03735305
Al.Stanila 3/Bl.H9/ap.4
Bucuresti-4 Spectrum
RADU ADRIAN ADYSOFT
Cal.Grivitei 230/Bl.3/ap.3
Bucuresti-78342 HC-90
POPESCU-BUZAU DINU
302298
Al.Fetesti 14-16/Bl.M9/ap.117
Bucuresti-74722 JET
ANTONI DAN SCORPION-SOFT
Calea Vacaresti 184/Bl.24/ap.101
Bucuresti-75167 Cobra
MIHAI ALIN
412666
Str.gen Lupu 11
Bucuresti-75204 Cobra+disc
NICA LUCIAN
358103
Sos.Iancului 5/Bl.110/ap.47
Bucuresti-75371 HC
CIUHAN STEFAN CONDASOFT
865927
Str.Vigoniei 8/Bl.10/ap.108
Bucuresti-75401 CIP
STANCULESCU RADU
864588
Str.Ciuruleasa 3
Bucuresti-75445 TI99/4A
TATARU GABI GSOFT
822678
Str.Moldovita 8/Bl.EM5/ap.65
Bucuresti-75606 C64
TOMA MIHAI MIGAM
811686
Str.Vilcele 62
Bucuresti-76458 CIP
ANDRONE SORINA WAX-SOFT
761918
Al.Leresti 2/Bl.A2/ap.25
Bucuresti-76522 Cobra
VARZARU SORIN CHOU soft
374297
Str.St.Furtuna 145

Bucuresti-77116 Spectrum+CUB-Z

MITROI GABRIEL MG&L
250229
Bucuresti-77351 Spectrum+IBM

PAUN DAN LITTLESOFT
772340
Al.Lunca Cernei 5/Bl.A52/ap.39
Bucuresti-77409 HC-90

HERCIU MARIN
Str.Valea Argesului 14/Bl.M26/ap.62
Bucuresti-77437

POPESCU OCTAVIAN TASHIMOSOFT
786401
Al.Vlasiei 2/Bl.M1/ap.9
Bucuresti-77466 CIP-03

OPREA MARIUS EDISON
158491
Ion Cimpineanu 20A/Bl.18A/ap.1
Bucuresti HC-90

SMEIANU SILVIU
Stefan cel Mare 228/Bl.45/ap.26
Bucuresti Spectrum

MARES BOGDAN KSOFT
456065
Str.Chilia Veche 2/Bl.TD/ap.59
Bucuresti-77468 HC-90+ATARI XE

DUMITRU MIHAI MIGUELSOFT
Al.Parva 5/Bl.D23B.ap.26
Bucursti HC-90

ANITEI FLORIN POWER SOFT
909/21336
Bl.R1/ap.3
Buftea SAI Cobra

PREDA SILVIU Andi
909/21054
Bd.Romania/Bl.R2/ap.28
Buftea Cobra

MERLUSCA MARIUS MELSOFT S.A.
932/61406
Republicii/Bl.B25/ap.6
Buhusi HC-90

DUMITRASCU MIHAI
1974/10588
Str.Dorobanti II/Bl.B19/aap.3
Buzau HC-90

HEINRICH SORIN
974/14046
Transilvaniei 452
Buzau Cobra 80K

MARINESCU BOGDAN ALEX-SOFT
974/12330
Str.Bucegi 7/Bl.1/ap.27
Buzau HC-85

MIHAILA ADRIAN Alphasoft
sat Lopatareasa, com.Bisoca
Buzau JET

MILITARU STEFAN SHADE
974/31577
Bd.23 August 51
BuzauBuzau HC-90

POPA DANIEL CSOFT
974/14533
Str.Dobrogeanu Gherea 169
Buzau Spectrum

STOICA MIHAI PITISOFT
974/36055
Str.Paring 17
BuzauBuzau HC-90

SUHAN ANDREI SADISSFF
974/31020
Str.Stadionului/Bl.11A2/ap.10
Buzau HC-90

TACHE MIHAI MAKE
974/34713
Bd.Stadionului/Bl.D2/ap.1
Buzau CIP

TUFAN CATALIN BUTTON
974/16139
Str.Stadionului/Bl.11A2/ap.10
Buzau-5100 HC-90

ZAHARIA MIHAEL DEVILLSOFT
974/22891
cart.Dorobanti I/Bl.28/ap.5
Buzau-5100 HC-85

C

COCORA ADRIANA GIOSOFT
942/38087
Calafat C64

ELIESCU CRISTIAN
945/11994
Str.Lotrului 1
Caracal-0800 Cobra

RUSU MIRCEA
101965/13799
Str. Libertatii 26A/ap.1
Caransebes HC-90

CIOBANU IONEL Freeman
912/38337S
tr.Energiei/Bl.A1/ap.65
Cernavoda-8625 Cobra+disc

TURCU MIHAI M.T.SOFT
988/11267
Str.Plaiul-Deia 23
Cimp.Lung Mold. Suceava-5950 CIP-03

NEGUT SORIN 9
73/37240
Str.Schelelor 37/Bl.7/ap.36
Cimpina Cobra

PADIU GABRIEL ENTERSOFT
973/37765
Str.23 August/Bl.&c/ap.7
Cimpina Prahova HC-85

RADU OCTAVIAN SALAUSOFT
973/35088
Str.Avram Iancu 13
Cimpina Cobra

TOMA CLAUDIUS MICHELANGELO
973/33689
Str.1 Mai 14
Cimpina Prahova Cobra

RUSU OCTAVIAN
Str.Piata Juramintului 2/Bl.A3/ap.10
Cimpulung Muscel Arges C64

BACIU MARIUS Pocket-Lab H&S
95/181450
Str.Fintinele 55/Bl.B6/ap.80
Cluj-3400 CIP

CHIRA ADRIAN ADYSOFT
95/133495
Str.Cimpeni 17/ap.5
Cluj C64

DELCIN BOGDAN BobySoft
95/169867
Str.Mehedinti 35/Bl.O4/ap.54
Cluj CIP

DREVE GAVRILA BEESOFT
95/165530
Cluj Cobra

ERDELYI BELA BELATEAM
95/168733
Str.Grigore Alexandrescu 13/Bl.D9/ap.33
Cluj CIP

LAZAR LAVINIU LASER SOFT
95/167678
Str.Mehedinti 31/Bl.E4/ap.16
Cluj CIP

MUNTE MIRCEA GALAXYSOFT
95/154155
Str.Fabricii 9/ap.14
Cluj HC-90

SIMA ADRIAN SAM
95/16959
Str.Mehedinti 29/Bl.E3/ap.2
Cluj-3400 CIP

SOCACIU IOAN
Ariesului 102/55
Cluj

STEFAN DRAGOS APLLE
95/156260
Bd.Titulescu 36/bL.P17/ap.30
Cluj Spectrum

MIHALCEANU MARIUS BOBIT
92/251718
Str.Piutelor 2
Codlea HC-90+disc

COMPREL S.A.
933/71111
Str.Crinului 15
Comanesti Bacau-5475 Jun+Coral+IBM

NASULEA ADRIAN CRESYS
973/60146
Republicii 202
Comarnic Prahova-2190 Spectrum+C64

ABASEACA ADRIAN 9
1/621987
Str.Bucuresti 8/Bl.L18/ap.33
Constanta CIP-03

ALEXANDRESCU ANDREI Andi
916/13301
Constanta HC-90

BAOBEC ILHAN GAY soft
91/665973
Str.Maior Gh.Mures 9
Constanta CIP-01

BIBIRUS LUCIAN Beta-HARDWARE
937/20159
Academia Navala/gr.341M
Constanta-8700 CE-119M

CHIPARA OCTAV OCT$
91/655794
Bd.Alexandru Lapusneanu 159/Bl.LT1/ap.2
Constanta SHARP 1500

CHITU MIRCEA
674833
Str.N Grindeanu 68/Bl.E8/ap.47
Constanta CIP-01

GHEORGHIADE MIHAI Misu
916/49586
Str.Cismelei 19/Bl.3/ap.50
Constanta Amiga 500

IONESCU MADALIN
916/55077
Bd.TOmis 225/Bl.TS12B/ap.21
Constanta-8700 Cobra

MIRON PROCOP
91/688005
Bd.1 Decembrie 1918 2C/Bl.I1/ap.28
Constanta Cobra 80K+disc

REFEC MARIUS SICASOFT
91/663692
Bd.Alex.Lapusneanu 75/Bl.L/ap.67
Constanta CIP-03

TEPES VALENTIN VALSOFT
Str.1 Decembrie 1918 27/Bl.30/ap.45
Constanta HC-85

TOMA VIRGIL CHALLENGER-SOFT
91/621329
Str.Bucuresti 8/Bl.L18/ap.28
Constanta Felix-PC

SASU EMIL S.E.S
Bd.1 Mai 82A/Bl.104/ap.70
Constanta-8700 Spectrum

DIJMARESCU MIHAIL DISSEM
945/60689
Str.Nicolae Titulescu 5
Corabia-0875 Olt HC-90+Cobra

ANICULAESEI GHEORGHE GIGISOFT
Str.Sarari-Siloz/Bl.M46/ap.4
Craiova HC-90

BERNEANU MARIAN BERNYSOFT
941/15051
Brazda lui Novac/Bl.F2/ap.23
Craiova Dolj-1100 Cobra

CIOROIANU LIVIU CLiv
941/14124
Str.Vasile Alecsandri 74
Craiova Spectrum

DOBRE SORIN
941/46243
cart.Valea Rosie/Bl.C5/ap.21
Craiova HC-90

GEORGESCU SERGIU
941/28987
A.I.Cuza-Republicii/Bl.M5/ap.10
Craiova C128D

GHEORHE OCTAVIAN
94/14143
Aeroport/Bl.4/ap.6
Craiova HC-90

MICU VICTOR VIMISOFT
941/24784
cart.RovineII/Bl.120/ap.8
Craiova Cobra

MURESANU MIHAI Mike Soft
cart.Brazda lui Novac/Privighetorii 17
Craiova Dolj-1100

TINTA PAUL
94/159051
Brazda lui Novac/Bl.U2/ap.16
Craiova HC-85

MOGA ACHIM
967/53109
Str.Doinei 5/Bl.S9B/ap.20
Cugir CIP

PERCEC VIRGILIU P.V.soft
967/51121
Str.Biruintei 15
Cugir CIP

D

MATEI CRISTIAN DIM
956/13749
Str.Viitorului 2/Bl.EG/ap.19
DEVA-2700 C64+Spectrum

BOCAN VALER VALER soft
956/20942
Bd.N Balcescu/Bl.C/ap.55
Deva Spectrum

NEAG IONEL NICSOFT
Bd.Decebal/Bl.15/ap.74
Deva Hunedoara-2700 Spectrum

NEGOITA REMUS
956/23855
Str.Cioclovina/Bl.20/ap.14
Deva Hunedoara C128

RATIU DAN MIXI
756/33455
Str.Crisan 1
Dobra Hunedoara MicroTIM

BURAC DAN KING&CO SOFT
986/12298
Str.Ghe Doja 3/Bl.3/ap.6
Dorohoi Botosani-6850 HC-90

CIOBANASU GEORGE KING SOFTWARE
986/12298
Str.Ghe Doja 3/Bl.3/ap.6
Dorohoi Botosani-6850 CIP-02

DUMITRU LIVIU POLICES
948/10606
cart.Rahova/Bl.B1/ap.18
Dragasani HC-90

PANESCU PETRUT SPYSOFT
948/11138
T Vladimirescu 406/Bl.R1/aap.6
Dragasani TIM-S

F

LEONTESCU SORIN LEOSOFT
927/74221
Str.Republicii 27/Bl.DACIA/ap.3
Fieni C64

LEONTESCU ALEX LEOSOFT
927/74221
Str.Republicii 27/Bl.DACIA/ap.3
Fieni C64

NICOLAE MIRCEA
Str.Pictor Grigorescu/Bl.38/ap.2
Focsani HC-90

G

COTORANU CRISTINA Kitty
934/53746
Str.Siderurgistilor/Bl.SD6A/ap.27
Galati Spectrum+2

DANCAU ANDREI
934/12459
Str.G Enescu/Bl.BISTRITA 1B/ap.87
Galati C64

FRUMUZACHE FLORIN SAKEsoft
Str.Partizanilor 25/Bl.D6/ap.54/Tiglina
Galati CIP-02

HRISTODORESCU DAN KARINO
Str.Mazepa II/Bl.CL3/ap.24
Galati Cobra

ICHIM SORIN KOKUSOFT
934/43073
micro 16/Bl.A2/ap.20
Galati Tulcea Spectrum

MARINACHE FLORIN FLOBIT
934/41498
Str.Laminoristilor 7/Bl.T1/ap.20/micro19
Galati Cobra

POPESCU FLORIN
934/12461
Str.Egalitatii/Bl.Egreta 1/ap.29
Galati C64

TUFA ADRIAN TUFYSOFT
934/34445
Str.Partizanilor 42/Bl.C31/ap.3
Galati JET

MITICA LUCA
912/15967
Bd.Eroilor 56
Giurgiu Cobra

CHIRU IOAN ALEXSOFT
912/28771
Str.Leandrului/Bl.50-3D/ap.9
Giurgiu-8375 Cobra

H

ANGHELUTA COSTEL ANCOBIT
957/21776
Str.Privighetorilor 2/Bl.13/ap.12
Hunedoara CIP-03

NEAG SORIN SNSOFT
Str.Zambilelor 5/Bl.46/ap.11
Hunedoara CIP-03

BALTARIU SORIN
957/16131
Str.Cringului 2/Bl.F3/ap.30
Hunedoara-2750 HC-85

PRIPAS ALEXANDRU PALEX-SOFT
957/22988
Str.Viorele 3/Bl.5/ap.24
Hunedoara-27500 Spectrum

I

ACOSTACHIOAIE DRAGOS A.D.T.
981/46845
Str.C Negri 18/Bl.D2/ap.7
Iasi-6600 Spectrum

ATUDOREI GABRIEL SEF
981/38783
Str.Republicii 45/Bl.P6/ap.12
Iasi Cobra

CIOBANU CATALIN BUNICU'
981/53363
Pta.Voievozilor 12/Bl.X7/ap.2
Iasi HC-90

CIOBANU OLIVIAN
981/36545
Str.Nicolina 5/Bl.B/ap.13
Iasi Cobra

CIUBOTARU GEORGE
981/35972
Str.Socola 4A/Bl.V1/ap.4
Iasi CIP

CORBU CRISTIAN CRV-ICE
981/49645
Str.Neculau 12/Bl.578/ap.10
Iasi C64

PRUNA RADU RADUSOFT
981/40038
Codrescu 7c/Bl.B3/ap.6
Iasi CIP-03

ROSU ADRIAN
981/18193
Str.Cuza-Voda 33bis/Bl.C/ap.20
Iasi-6600 Spectrum

TAMAS DAN SILVIUTMS
981/44044
Bd.Independentei 4/Bl.R1/ap.6
Iasi-6600 TIM-S

J

VALERI LEVENTE NOVICESOFT
Str.Fare 37
Jimbolia-1953 Timis HC-85

L

PAULI SIEGFRIED PS-SOFT

960/67094
Str.Hajdeu 69
Lipova CIP

PUSCAS CRISTI CRISTISOFT
910/67020
Str.Oborului 2/Bl.80/ap.14
Lipova JET

HOREA MIHAI REBELSOFT
Str.Libertatii/Bl.6/ap.1
Ludus Mures-4350 Spectrum

MUNTEAN EMIL PROHIBIT
Str.Rarau 12
Lugoj Timis-1800

OLTEAN MARIUS
Str.Viitorului/Bl.J1/ap.41
Lupeni-2696 Spectrum

M

MARGARIT RADU GONZO-P.S.
camin studentesc G5
Magurele HC-90

NEAGU STEFAN FANSOFT
Str.Unirii 114
Magurele Cobra

STAVARACHE GHEORGHE GEOSOFT
918/14490
Str.Podgoriilor 23A/Bl.VS10/ap.5
Medgidia Constanta TIM-S

CONSTANTIN DAN TOTOSOFT
928/11854
Str.Baznei 3/Bl.2/ap.16
Medias

PINTILESCU GHEORGHE PUIU
Str.Cluj 2/cam.6
Medias3125 C+4,IBM,CIP

PAVASC CRISTI SOFTPILOT
Str.T Vladimirescu/Bl.F9/ap.16
Mihail Kogalniceanu Constanta HC-85I

ONITA MIHAI
933/63177
Str.Lenin/Bl.3/ap.13
Moinesti Bacau-5478 Spectrum+IBM

AVRAMESCU VALENTIN
926/67510
Scinteii 50

Moroeni Cobra

GEROGESCU SEBASTIAN
926/65119
A.I.Cuza 45
Moroeni Cobra

GHETE SILVIU SLY MICROSOFT
926/66684
Bd.22 Decembrie 17
Moroeni Dimbovita Cobra

UMBRES IONEL
sat.Ripa
Motru Gorj-1916 Cobra

N

DELIOMINT REALDO Rsoft
164
Str.Cornet 4
Nadrag 1822 Timis Spectrum

TESLEVICI DORINA LIsoft
289
Str.Al.Teilor/Bl.17/ap.1
Nadrag 1822 Timis Spectrum

BERECZ ATTILA CYBORGsoft
998/51394
Str.Unirii/Bl.8/ap.3
Negresti-Oas Satu Mare CIP

CODAU CATALIN CATSOFT
12A
com.Grumazesti Of.Postal Grumazesti
Neamt CIP

O

MARIN STEFAN SAILORSOFT
919/10296
Str.Alex.Iliescu/Bl.D1/ap.10
Oltenita Cobra

SANDOI DORU
919/12035
Str.Sperantei 23
Oltenita Cobra

VORNICU SERBAN Bick-bit
919/12416
Republicii 37/Bl.G1/ap.13

Oltenita Cobra

GURUITA FLORIN VERMIN
933/22583
Str.Belvedere/Bl.6/ap.10
Onesti HC-90

LUCACIU CIPRIAN VERMIN
933/22583
Str.George Cosbuc/Bl.2/ap.7
Onesti CIP

BRATA ALEXANDRU VLAD
991/28506
Str.Emil Racovita 2
Oradea Cobra

BUCUR MIRCEA
991/35402
Str.Ghe.Costaforu 47
Oradea CIP

HAULICA SORIN SOSO
991/23206
Str.Leonardo da Vinci 26/Bl.PB36/ap.1
Oradea CIP

VORNICU SERBAN Bick-bit
919/12416
Republicii 37/Bl.G1/ap.13
Oltenita Cobra

MURESAN CORNEL DOLPHINSOFT
991/53845
Str.Sovata 85/Bl.B11/ap.8
Oradea CIP

GROZA SEBASTIAN SEBASSOFT
956/41524
Str.Piata Victorir 23
Orastie HC-90

TRIF ADRIAN ADISOFT
Str.Pricazului/Bl.77/ap.4
Orastie CIP-02

ZAHARIE ALIN ZSOFT
956/42825
Str.Petru Maior 35
Orastie Hunedoara-2600 CIP

P

ONISII ANTONIO TONYSOFT

935/50980
Str.M Sadoveanu 2A/ap.96A
Petrila Hunedoara CIP

GHERLAN GEORGE GeosoftBill
935/45535
Str.Ilie Pintilie/Bl.6/ap.40
Petrosani Hunedoara JET

RADERMACHER LADISLAU Lsoft
935/43694
Al.Florilor/Bl.3/ap.2
Petrosani Cobra

EDELIN DEMETRIUS DEMI SOFT
935/41675
Al.Poporului/Bl.3A/ap.12
Petrosani-2675 CIP

DABULEANU LUCIAN KORAH-I.S.
935/42602
Str.Repulicii/Bl.84/ap.20
Petrosani Hunedoara CIP-02

LASCU SEPTIMIU SEPSOFT
935/43316
Str.Republicii/Bl.107/ap.34
Petrosani Hunedoara Cobra

GHITA STEFAN
Str.Alex.cel Bun 20
Piatra Neamt Neamt-5600

HUSANU MARIUS AFON-SOFT
936/14403
Str.Ecoului/Bl.F6/ap.18
Piatra Neamt Neamt CIP

POPA COSTICA
936/19922
Decebal 15/Bl.C1/ap.11
Piatra Neamt Neamt HC-90

BALAIBAN CONSTANTIN IOMISOFT
976/48266
cart.Prundu/Bl.B24/ap.13
Pitesti HC-90

BRANISTE ALEXANDRU
Cal.Bascov/Bl.B2/ap.5
Pitesti Arges-0300

DOBRESCU SORIN M.S.D.Soft
976/47306
Str.Exercitiului/Bl.C13+B2/ap.10
Pitesti Cobra

OPREA ALEXANDRU AG
cart.Prundu/Bl.B14/ap.2
Pitesti Cobra

PREOTEASA SILVIU VEGASOFT
Str.Banat/Bl.B2/ap.3
Pitesti Cobra

TANASIE CATALIN CATASOFT
976/33875
Str.N Voda/Bl.E1/ap.3
Pitesti HC-85

TUDORACHE DAN
976/84363
Str.1 Decembrie/Bl.M4/ap.9
Pitesti Arges Cobra

ALBU COSTIN
971/22716
Str.Dobrogeanu Gherea 2/Bl.A/ap.17
Ploiesti Spectrum+IBM

ANGHELACHE DRAGOS PINKYSOFT
Str.Sold.Arbip Nicolae 1A/Bl.M14/ap.38
Ploiesti CIP-03

BADARAU CATALIN CATSOFT
971/40802
Str.Panciu 15
Ploiesti Cobra

BUSUIOCEANU VIOREL Rica
971/32769
Al.Brumarelelor/Bl.121/ap.34
Ploiesti C64

COJOCARU NICOLAE YO9FDN
971/24518
Bd.Republicii 17B/Bl.A1/ap.14
Ploiesti CIP

COLUMBAN ANDREI AndreiSOFT
971/65000
Intr.Castor 1/Bl.G7/ap.35
Ploiesti Prahova Cobra64K

COSTINAS GEORGE GE
971/36626
Str.Partizanilor 4/Bl.101/ap.6
Ploiesti Prahova Cobra

FIRAC DANIEL DANYSOFT
971/57828
Str.Baraolt 4/Bl.65/ap.5
Ploiesti Cobra

FOFIRCA CRISTIAN FOFY
Str.Faget 5/Bl.12H/ap.22
Ploiesti Cobra

GEORGESCU BOGDAN Bo-Bit
971/63168
Str.Baciului 2/Bl.55/ap.22
Ploiesti HC-90

IONESCU MARGARIT
971/32269
Cameliei 17bis/Bl.71/ap.30
Ploiesti HC-90

IORGUTA ALIN ALDER SOFT
941/74243
Bd.Bucuresti 6/Bl.5/ap.18
Ploiesti HC-85

MANDA FLORIN
971/41674
Str.Radu de la Afumati 11
Ploiesti HC-85

MANOLESCU CRISTIAN
971/26290
Str.Constantei 9
Ploiesti CIP

MARIUS MITU ROCKBIT
971/60687
Str.Clementei 46
Ploiesti CIP

MAZILU GEORGE OBLIO
971/72352
Str.Democratiei 99/Bl.2/ap.23
Ploiesti HC-90

NITU ADRIAN LACONIK
Str.Branciug 6/Bl.37A/ap.18
Ploiesti HC-90

OANA GABRIEL ARRAY
971/35630
Str.Grindului 2/Bl.B1/ap.117
Ploiesti C64

PETCULESCU SORIN BUBUSOFT
Str.Bucsoiului/Bl.28/ap.21
Ploiesti Cobra64

PETRARU TUDOR
971/45386
Bd.Republicii 151/Bl.30B/ap.32
Ploiesti Cobra

POPESCU CRISTIAN Sp
971/89851
Str.Malu Rosu 59A/Bl.140D/ap.6
Ploiesti Spectrum+HC+CIP

STANCIU IULIAN JULYSOFT
971/4698113
Septembrie 12
Ploiesti HC-90

STANCU DRAGOS
Str.Jianu/Bl.B/ap.181
Ploiesti CIP

VOICU RADU RSOFT
971/23427
Bd.Republicii 23/Bl.A6/ap.27
Ploiesti Cobra+HC-90

VRINCIANU ANDREI COLTSOFT
971/63082
Str.Banesti 4/Bl.8E/ap.10
Ploiesti Sinclair 128K

R

BURCIU FLORIN MICROSPHERA
989/63489
Str.Gradinilor 3
Radauti Spectrum

CENUSA CRISTINEL CINDER-SOFT
989/61727
Str.Voiovatului 75/Bl.8/ap.60
Radauti Suceava-5875 HC-85

TELEAGA MIHAIL MILISOFT
989/64551
Str.Granicerului 4/Bl.30/ap.32
Radauti Suceava CIP

CHATI GERHARD VIRUSSOFT
950/22003
Str.Rodnei/Bl.6/ap.6
Reghin CIP-03

TRIPON ALIN SAT
950/21656
Str.M Viteazu/Bl.13D/ap.19
Reghin-4225 Spectrum+IBM

BERBENTEA GEORGE JOSOFT&CIP
964/32718
Caransebesului 11/ap.4
Resita CIP

BUGA MARIUS METAL-S
964/1685
Resita CIP

IMRE ION IORGU
964/16671
Bd.A.I.Cuza/Bl.30/ap.2
Resita C64+Amiga500

LAZAR REMUS
Al.Felix 1/Bl.B1/ap.18
Resita - 1700 Caras Severin CIP

FARKAS ZOLTAN ZOLYSOFT

Str.Pandurilor 92(64)
Resita-1700 Spectrum

NUTULESCU PAUL V.I.P. SOFT
947/12298
Str.22 Decembrie 2/ap.2
Rm. Vilcea CIP-02

CONSTANTINESCU ZORAN ZEALSOFT
947/19204
Str.Oituz 2
Rm.Vilcea Spectrum

NICA DANIEL
21
Rosiesti Vaslui-6514 HC-90

GHIZDAVESCU RAZVAN SOFTSTAR
914/63378
Cap.Ghencea/Bl.304/ap.3
Rosiori de Vede Cobra

S

STARK ROLAND
997/31797
cart.Carpati/Bl.1/ap.38
Satu Mare C64

KOLCZA JENO
923/24329
Al.Prieteniei 3/Bl.5/ap.8
Sf.Gheorghe Covasna C64

PANDELE ADRIANA DSOFT
923/13786
Al.Fadiei 12/ap.17
Sfintu Gheorghe IBM+CIP

BUZATU CAMIL GRIZZLYSOFT
923/16137
Al.Muzelor/Bl.12/ap.39
Sfintu-Ghoerghe CIP

BABA MARIUS COMO
924/43965
Str.Samuel Micu 3
Sibiu C64

BUNEA MARIUS BALLOU
924/82663
Str.Poiana 1/Bl.45/ap.44
Sibiu Cobra

GLIGA RADU GREEEEX
924/20391
Cal.Dumbravii 66
Sibiu HC-90

WAGNER ADRIAN WSOFT
924/34847
Str.Faiantei 18
Sibiu CIP

HUMA RADU IBM
950/74844
Str.Cojocarilor 4
Sighisoara

CRIVAT RAZVAN Schimbsoft
Str.Morii 22/Bl.B/ap.11
Sighisoara-3050 Mures

NEGUS OVIDIU SPECSOFT
996/76546
Str.Independentei 91
Simleu-Silvanei Salaj-4775 CIP-03

GARDON MIHAI MGM
973/14242
Al.Serei 4
Sinaia-2180 Spectrum

CRETU ADI KINGSOFTLTD.
Str.Zorilor 6
Siret Suceava-5850 Spectrum

TOADER CORNEL
Str.Latcu Voda/Bl.1/ap.9
Siret Suceava-5850 HC-85

PALIVAN EUSEBIU
972/40459
Str.V Alecsandri 9/Bl.17B/ap.3
Slanic Prahova2101 CIP

FRANCO PAUL NINJASOFT
944/12105
Str.Pacii/Bl.9/ap.12
Slatina Olt SpectrumZX+

MONETE FLORIN hobsoft
A.I.Cuza 13/cam.2/ap.23
Slatina CIP20

NICOLAE LUCIAN MARLUNIC
944/22229
Str.Pitestilor 22
Slatina Cobra

AMZA COSMIN TUTANKAMONSOFT
Bd.M Basarab/Bl.K1/ap.1
Slobozia C64

BOTEANU MIHAI
910/14236
Str.M Basarab/Bl.30/ap.12
Slobozia

ILIESCU VIOREL VIO-30
910/10437
Str.M Basarab/Bl.A3/ap.17
Slobozia Ialomita-8400 TPD-80+IBM

BUHU PAULPAULIN
987/25678
Bd.G Enescu 12/ap.11
Suceava Sinclair48K

BURCEAG EDWARD MERCURY SOFT
Str.Marasesti 44/Bl.T1/ap.19
Suceava Suceava-5800

DRISCU ALEXANDRU LUCSOFT
987/21272
Str.6 Noiembrie 37/Bl.T6/ap.16
Suceava Suceava-5200 Cobra

DRISCU LUCIAN LUCSOFT
987/21272
Str.6 Noiembrie 37/Bl.T6/ap.16
Suceava Cobra

TENCHE WOLFGANG WMSoft
987/16053
Str.A Ipatescu 6/Bl.D1/ap.13
Suceava Suceava-5800 APPLE II

T

BALAN RADU MOONLIGHT SOFT
930/13225
Str.Petrascu/Bl.19/ap.24
Tecuci Cobra+Jet

COCIOABA PETREA DI.PLUS
930/13274
Bd.13 Decembrie 29
Tecuci Galati Spectrum128K

GUDRUMAN EDISONE
930/13703
Str. G Petrascu/Bl.23/ap.18
Tecuci HC-90

NEGREA CONSTANTIN TICU
Str.Vornicul 47
Tecuci CIP-03

IONESCU DRAGOS FILASOFT
930/12837
Str.Ecat.Teodoroiu/Bl.M1/ap.24
Tecuci-6300 Galati Cobra

BUSE MIHAI PORTSOFT
929/48591
Str.Victoriei/Bl.1/ap.9
Tg-Jiu HC-90

MENGHES ION NEC
929/17771
Al.Arges/Bl.4/ap.15
Tg-Jiu Cobra

PUIANU FLORIN ELITE
929/11754
Str.Meteor 42
Tg-Jiu Cobra

SECULA MIHAI Strong-Man
929/15215
Str.Cisesti 2
Tg.Jiu Gorj CIP

OLARU DAN MOSU'
Str.23August 6/Bl.6/ap.59
Tg.Jiu-1400 CIP-03

CRIHALMEANU DAN SIBIPsoft
954/33229
Str.Magurei 19/ap.1
Tg.Mures CIP-02

FODOR FLORIN GODSOFT
954/37142
Str.Victorie 25/ap.6
Tg.Mures4300 HC-85+TIM-S

TONCEANU MIRCEA CMT
954/35233
Str.Grivita Rosie 39-c/ap.19
Tg.Mures Cobra

BRANDA DAN BDM
Intr.Cucului 1/Bl.1/ap.16
Timisoara Timis-1900 CIP

FUCHS ROBERT FOX
061/37064
Timisoara ATARI 1040

HANIGOVSZKI NORBERT AHERON
961/38370
Str.Abrud 17/ap.7
Timisoara Timis-1900 CIP

JIANU MIODRAG MIOSOFT
Str.Lugojului 12/ap.10
Timisoara CIP-03

MANCINI SANTO LISTMANIA
961/59635
Cal.Sagului 47/ap.27
Timisoara C64

MARIAN OVIDIU TEPISOFT
961/39748

Str.Lugojului 7/ap.11
Timisoara Timis-1900 CIP
MOMIR ADRIAN DEATHSOFT
961/77979
Str.Intr.Gozna 3/Bl.C2/ap.12
Timisoara Timis CIP+C64
MULICZ THOMAS TOMSOFT
961/68077
Str.Drubeta 113
Timisoara Spectrum
NEGOESCU MIHAI mSCREEN
96/133511
STR.BUFTEA 3/A.AP.7
Timisoara C64
OPRISA RAZVAN KAMBO
961/44474
Str.I Ionescu de la Brad/Bl.B91/ap.5
Timisoara Timis Cobra
PETRESCU FELIX Satan Knight
96/138115
Str.Paul Chinezu 3/ap.10
Timisoara IBM
PETRESCU VIOREL RELU SOFT
961/31834
Zona Belinschi A8/ap.2
Timisoara Spectrum48K
POPA CLAUDIU PCSC
Bd.Cetatii 54/ap.3
Timisoara Spectrum
POPA MIRCEA AHERON
961/34472
Str.G Cosbuc 5/ap.5
Timisoara C64
PRUNDEANU CRISTIAN AHERON
961/31751
Str.Rodnei 6
Timisoara Timis Spectrum
SLATARU ILARION METALSOFT
96/111067
Al.Sportivilor 6/ap.5
Timisoara Spectrum+2A

TAKACS ZOLTAN JuniorSoft
961/59981
Al.Gornistilor 5/ap.8
Timisoara CIP
VINTAN VIOREL VIOSOFT
961/22211
Str.Circumvalatiunii 18/ap.20
Timisoara-1900 Spectrum+
BACAOANU DORIN BENSOFT
926/32221
Str.Fluturilor/Bl.39/ap.6
Tirgoviste Cobra
CONSTANTIN TEODOR
926/34791
Str.Brazilor/Bl.7/ap.15
Tirgoviste Cobra-2
LUCA CRISTIAN
926/37841
Bd.Independentei/Bl.J1/ap.26
Tirgoviste HC-90
NITA FLORIN EAGLESOFT
926/15140
Str. Brazilor/Bl.7/ap.10
Tirgoviste HC-90
PATRULESCU SEBASTIAN TETISSOFT
Str.Ctin Brincoveanu/Bl.D14/ap.7
Tirgoviste Cobra
STAN MIHAIL SAM
926/34269
Str.1 Decembrie 1918/Bl.42/ap.41
Tirgoviste Cobra
TUDOR FLORIN FOXSOFT
926/11085
Str.Radu cel Mare/Bl.16/ap.13
Tirgoviste Dimbovita-0200 Cobra+CIP-03
MEIUSI DANIEL M.D.N.R
929/42281
Bd.Libertatii/Bl.15/ap.12
Tirgu-Jiu HC-90+LASER500
SARACUT STELIAN STELLONE+SOFT
955/42325
cart.Pacii/Bl.2E/ap.5
Tirnaveni Spectrum+CIP
NENU COSTINEL ZOMBISOFT
Str.Mihai Bravu 32
Tr.Magurele Cobra
MARGHITOIU SORIN SUPERSOFT
978/15086
Str.T Vladimirescu 3/Bl.B2/ap.13
Tr.Severin Caras Severin C64+IBM
WATZLAWEK ERVIN TELURSOFT
978/22253
Str.Cicero 102/Bl.XF5/ap.7
Tr.Severin Dr.Tr.Severin Cobra+IBM
DAMIANOV RADU DAMASOFT
915/17476
Str.Elizeului 27bis
Tulcea Spectrum+IBM
GHEORGHE NICOLAE ZETASOFT
915/23758
Primaverii 10A
Tulcea-8800 CIP-02
IACOBESCU VLAD VLADSOFT
915/14007
Str.Pacii 121/Bl.128/ap.28
Tulcea-8800 HC-85
MIHALCEA CATALIN
915/12515
Str.Unirii 2/Bl.B2/ap.26
Tulcea C64
PATRASCU CONSTANTIN EKON SOFT
915/15150
Str.Babadag 8/Bl.2/ap.14
Tulcea HC-85
PAVLOF LUCIAN DRINKY SOFT
Str.Sabinelor/Bl.E3/ap.13
Tulcea Cobra
VOICILA TUDOR
Str.1848/Bl.2/ap.2
Tulcea Spectrum
CEHIS ALIN CHESTER
95/316205
Str.Melcilor 1
Turda Cluj CIP
OCHIS ALIN
953/16205
Str.Melcilor 1
Turda-3350 Cluj CIP
ANDREI FLORIN
978/14305
Unirii 82/Bl.C1/ap.9
Turnu Severin Severin-1500 Cobra32+256K
VOICU MIHAIL
978/11782
Al.Garoafelor 8/Bl.A5/ap.5
Turnu Severin Cobra
GHEORGHIU MARIUS GALAXY SOFT
978/13509
Al.Garoafelor 4/Bl.A7/ap.12
Turnu-Severin Cobra+disc
MICLE FLORIN FLORINSOFT
978/25540
Bd.T Vladimirescu 132/Bl.IS3A/ap.12
Turnu-Severin C64

V

ILIE ADRIAN PIRAT
Str.Petru Rares 4
Valenii de Munte Prahova CIP
ILIE OVIDIU OVISOFT
972/82304
Str.Andrei Muresanu 26
Valenii de Munte Prahov MBL-XT+HC-91
BACIU BOGDAN WILDSOFT
983/21732
Str.Republicii 367/ap.11
Vaslui Spectrum+
GRECU BOGDAN
84/Murgenisat Rinzesti/
com.Falciu
Vaslui-6488 Cobra
ARSENE MIHAI OZN Soft
Str.Bucuresti/Bl.441/ap.4
Vaslui-6500 CIP-02
BOHM ERNEST ADISOFT
957/70244
Str.Romaneasca 1/Bl.46/ap.20
Vulcan Spectrum

Z

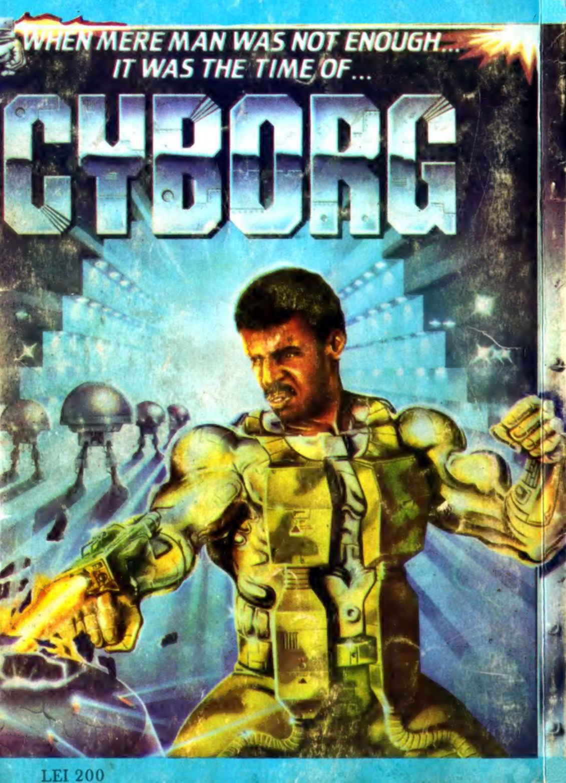
HAIDUC CALIN LUCKY
996/31663
Str.Republicii/Bl.N9/ap.9
Zalau Cobra+PC+C64/+4
DONE GEORGE SUPER SOFT
Bd.Mihai Viteazu/Bl.X1/aap.5
Zimnicea Teleorman-0783 Spectrum128K
MOLDOVAN GABRIEL GSoftDelta
Str.Horia 14
com.Ciacova Iasi-1931 CIP
IOAN GRIGORE PIP
926/32719
Statia Radiocom.
Voinesti Dimbovita-0262 Cobra
BURLACU ALEXANDRU MAIDEN-SOFT
Str.Lugojana 10/Bl.15D/ap.29 HC-90
GRIGORIU ADRIAN CLOP-SOFT

777176	Spectrum
HORODINSCHI CORNELIU	FLIGHTSOFT
Str.Nasaudului 89/Bl.130/ap.100	Cobra
NUIFRIM GEORGE	SIG SOFT
843416	HC-90
MARCU TITI	T.CruiseSoft
Str.Nasaudului 89/Bl.130/ap.100	Cobra

MATEI DUCU	ADKSOFT
com.PeretuTeleorman-0699	HC-85
ROSCA RAMONA	RAMOSOFT
	Spectrum
STANESCU CRISTIAN	KINGPIN
Lunca-Banului	HC-90

1992

	IANUARIE	FEBRUARIE	MARTIE
L	6 13 20 27	3 10 17 24	2 9 16 23 30
M	7 14 21 28	4 11 18 25	3 10 17 24 31
M	1 8 15 22 29	5 12 19 26	4 11 18 25
J	2 9 16 23 30	6 13 20 27	5 12 19 26
V	3 10 17 24 31	7 14 21 28	6 13 20 27
S	4 11 18 25	1 8 15 22 29	7 14 21 28
D	5 12 19 26	2 9 16 23	1 8 15 22 29
	APRILIE	**MAI**	**IUNIE**
L	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29
M	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30
M	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24
J	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25
V	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26
S	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27
D	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28
	IULIE	**AUGUST**	**SEPTEMBRIE**
L	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28
M	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29
M	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30
J	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24
V	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25
S	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26
D	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27
	OCTOMBRIE	**NOIEMBRIE**	**DECEMBRIE**
L	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
M	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
M	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
J	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31
V	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
S	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26
D	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27


WHEN MERE MAN WAS NOT ENOUGH...
IT WAS THE TIME OF...
CYBORG
LEI 200